

Install

Installing ACTUA SOCCER from CD-ROM

1. Insert the ACTUA SOCCER CD-ROM into your CD-ROM drive.
2. Select the correct drive letter that your CD-ROM drive uses e.g. D:
3. Type INSTALL at the prompt. The Install program will now execute. The Install program is made up of a number of separate menus each with selectable options. The current menu selection appears highlighted. You can move position by using a mouse if you have one installed. Clicking a mouse button will select an option, or you can use the cursor keys on the keypad. Return selects an option.
4. When you have installed the game and chosen your Sound Effects and Music cards select Exit from the menu and select to save the configuration from the menu. Your choices will be saved and used every time you play the game.

Installing ACTUA SOCCER from Floppy Disk

1. Insert the ACTUA SOCCER Floppy Disk 1 into your floppy disk drive.
2. Select the correct drive letter that your floppy disk uses i.e. A:
3. Type INSTALL at the prompt. The Install program will now execute. At various points you will be requested to insert another disk into your floppy drive. The Install program is made up of a number of separate menus each with selectable options. The current menu selection appears highlighted. You can move position by using a mouse if you have one installed. Clicking a mouse button will select an option, or you can use the cursor keys on the keypad. Return selects an option.
4. When you have finished choosing your control method and Sound Effects and Music cards select Exit from the menu and select to save the configuration from the menu. Your choices will be saved and used every time you play the game.

Playing

ACTUA SOCCER

The CD-ROM Version

Even though you execute the game from your hard drive the game is played from CD-ROM and you must keep the CD-ROM in the drive at all times whilst playing ACTUA SOCCER.

1. Make sure that the ACTUA SOCCER CD-ROM is placed in your CD-ROM drive.
2. At the DOS Prompt select the directory that you have installed ACTUA SOCCER into e.g. CD\ASOCCER.
3. When you are in the correct directory type SOCCER to execute the game. The game checks your system and optimises itself to your machine's capabilities.

The Floppy Disk Version

During the install process the contents of the floppy disks will have been copied onto your hard drive. You can now play the game straight from your hard drive. You cannot play directly from the floppy disks.

1. At the DOS Prompt select the directory that you have installed ACTUA SOCCER into e.g. CD\ASOCCER
2. When you are in the correct directory type SOCCER to execute the game.

Running actua soccer Under Windows® 95

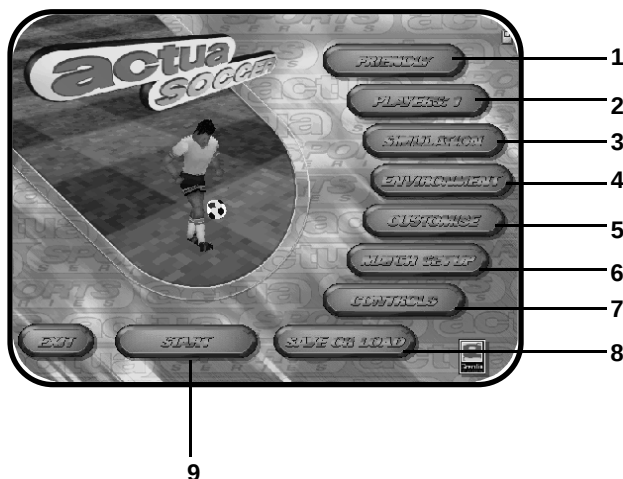
Actua soccer will run from a PC running Microsoft Windows® 95 and is preset to run in two different modes. Install as normal by double clicking on INSTALL. Ignore any memory warnings. Then:

1. To run the game concurrently with Windows® 95 simply click the icon called ACTUAW. As this runs the game with Windows® 95 running in the background it is a good idea to have as few applications running as possible.
2. If you have any problems running under Windows® 95 you can click on the icon called ACTUAD. This will allow you to play the game in full, exclusive MSDOS mode. In cases where actua soccer is running slowly always use the ACTUAD icon.

Windows® is a registered trademark of MicroSoft Corporation.

Main Menu

After you've installed actua soccer, the first menu screen that appears is the Main Menu screen. From the Main Menu you set up your game mode, configure the sound and control method and change the graphic detail.



1. Game Type menu bar. 2. Players menu bar. 3. Game Style menu bar. 4. Environment menu bar. 5. Customise menu bar. 6. Match Set-Up. 7. Controls menu bar. 8. Save or Load menu bar. 9. Start.

To select an item from the Main Menu place the mouse pointer over the option you require and click on the left or right mouse button. Some options on the Main Menu will take you to another screen or the menu bar will revolve to reveal another option; continue to click on the menu bar to toggle through all the available options.

Before you start to play read the rest of this manual to set up your game options.

Once you've selected everything you want, click on START to go in to the match.

Screen Saver.

If you leave actua soccer running on your computer unattended for a couple of minutes while you are using the Main Menu, an automatic screen saver will kick in to save your screen from image burn. To stop the screen saver press any key to return to the Main Menu.

Game Type Friendly Game

A one-off match where you can select to be any team and play against any other team. Once you've selected your options (number of players etc.), click on START to play a friendly game.

Once you've clicked on START, the Friendly Next Match screen will be presented; from this screen you select which team you're going to play and who you are going to play against.



To select a team, click on either of the two arrows at the side of the flags to toggle through all the available teams. Once you've selected the two teams, click on the question mark button of either team to view the teams player's information.

Who's playing and what formation ?

If you're playing against the computer you can't change the computer's team structure but you can change yours. Click on the question mark icon next to the flag to reveal the Squad Selection screen. Here you'll see a full list of your squad and the formation in which they're playing. To move or change any of the players around, click on the player you want to move with the left mouse button to highlight the player. Then click on the player you want to swap him with using the right mouse button. The players will now change places. To view a player's personal stats, click on his name using the right mouse button.

Each player has a set of personal stats marked out of one hundred per cent; if a player has a rating of 80% or over in any of the skills this will be represented by a small icon in front of his name on the Squad Selection screen. It's important that you check each player's stats because you want to be playing with the strongest squad possible if you're going to stand a chance of winning. Listed below are the stats that are important to each type of player:



PLAYER STATISTICS

GOALKEEPER

VISION
PACE
CONTROL
ACCURACY
DISCIPLINE

DEFENDER

POWER
DISCIPLINE
PACE
FLAIR
STAMINA

MID

CONTROL
FLAIR
VISION
PACE
ACCURACY

ATTACKER

FLAIR
POWER
ACCURACY
PACE
CONTROL

To change your team's formation, click on the Formation menu bar on the bottom left of the screen; continue clicking to toggle through all the available choices. The formation map gives you a visual representation of the chosen formation. Once you're happy with your squad and their formation, click on DONE to return the Friendly Selection screen. Click on DONE to start the match or click on CONTROLS to configure your chosen control method (see Controls in this manual). See It's A Game of Two Halves for in-match tactics and gameplay.

League Game

Select League to play in league competition, where you play against all the other teams in your league in a bid to win the league or gain promotion to the league above you.

Select League from the Game Type menu bar on the Main Menu, then click on START to begin the league competition. The Player 1 Select Team screen will now be presented; from this screen you click on the team you want to play and click on Done to start.

If you've selected more than one player from the Players menu bar on the Main Menu, player one selects his/her team first, then clicks on NEXT so player two can select a team. Player two can select to play a different team or play on the same team as player one. You'll notice that a small football appears below a team's name with a number on it, this indicates that another player has already selected the team and the number represents the player's number. Up to four players can play together on the same team on one PC or they can all play on different teams if they desire.

All the forty four teams are split into three leagues depending on how the teams are seeded, so if you pick England you'll be in group B or if you pick Germany you'll be in group A. If more than one player is playing and all the players are playing different teams, then the games will be played in the order of the fixture list.

Before the match you'll be presented with the Next Match screen; from this you can set up your controls (see Controls in this manual) and save or load a game (see Save and Load in this manual). Also see Who's playing and what formation under Friendly Game for details on how to set your squad up. Once you've selected your squad, click on DONE to begin the match.



LEAGUE TABLES

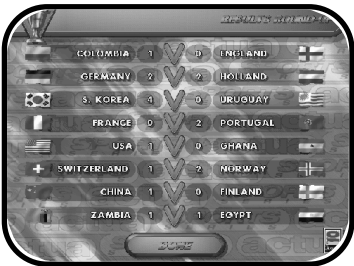
After every match you'll be taken to the League Tables. From this screen you can see your current position in the league as well as view the two group's league tables by clicking on the appropriate group menu bar.

Click on DONE to move to the Results Round-Up screen, this screen displays the results of all the matches played in your league.

Click on DONE to move on to the next match. At the end of the season the End of Season screen will be displayed, this screen gives all the information with regard to promotions and relegations. Click on New Season to start the new season.

Playing In Simulation Mode

When you play a League competition in Simulation Mode you get to see which teams are playing each other and the results of the matches one by one plus the effects of each match in league tables. Your match may be the first or last match in the competition but either way you get see what you're up against. See It's A Game of Two Halves for in-match tactics and gameplay.



RESULTS ROUND-UP

Cup

This is an instant knock-out cup competition, if you lose one match you're out. If you select Cup you can choose how many teams and what teams play in the Cup competition. Make sure Cup is selected on the Game Type menu bar, then click on Customise on the Main Menu. Once at the Customise screen, click on NEXT at the bottom left on the Customise screen.



NUMBER OF TEAMS

highlighted in white and those not selected will be in grey. To de-select a team, click on their name with the right mouse button. To select a team click on their name with the left mouse button. Once you've selected the teams you want to play in the Cup click on DONE to return to the Main Menu. Now click on START to begin the competition.

To select how many teams play in the Cup competition click on a shirt with the number of teams you desire. Once you've selected the number of teams, click on NEXT to view the Participating Teams screen.

On this screen you select the teams you want to play in the Cup. The selected teams will be



PARTICIPATING TEAMS

You now have to select a team you want to play from the Team Selection screen. Select the team you want to play by clicking on that team's flag and then click on DONE to go into the competition.

Before the match you'll be presented with the Next Match screen; from this you can set up your controls (see Controls in this manual) and Save or Load a game (see Save and Load in this manual).

If you win you'll go through to the next round, but if you lose you're out. The computer will display a results round of the competition so you can see who got through to which round and who won.

Also see Who's playing and what formation under Friendly Game for details on how to set your squad up. Once you've selected your squad click on DONE to begin the match.

Playing In Simulation Mode

When you play a Cup Competition in Simulation Mode you get to see which teams are playing each other and the results of the matches one by one. Your match may be the first or last match in the competition but either way to get see what you're up against, unless you lose of course.

See It's A Game of Two Halves for in-match tactics and gameplay.

Network

(CD-ROM VERSION ONLY)

Before you attempt to run a network game of actua soccer, ensure that you have your network drivers running before you start playing a game. To play a network game, go to the Game Type menu bar on the Main Menu and click on the Game Type menu bar to toggle to Network. Once you've selected Network you notice that the Players menu bar changes to Game. The Game menu bar allows up to 8 different network games to be played on the same network at the same time. Actua soccer also allows twenty players to play in one network game and you only need one copy of actua soccer to play, so there is no need to buy multiple copies of the game. Ensure the game is installed on all the machines to be included in the network game.

Before you click on START each of the players wanting to play in the same game should decide on a Game setting. If four players are playing a network game they should all set the Game menu bar to the same Game number (e.g. Game:1). Now all the players click on START; the first player to register the network game will be presented with the Next Match screen. From this the player selects the two teams to play the match.

Once the two teams have been selected, click on DONE to go to the Network Player Selection screen; from this screen you select which of the two teams you are going to play for. To select a player, click on his name using the left mouse button; once a player has been selected his name will flash to indicate your choice. If there are only two players playing the network game, select auto player. By selecting auto player the computer will automatically switch you to the nearest player. If you have more than two (human) players, they can each select an individual player in the game, which allows them to play that player for the entire game; or, if all the players select Auto Player, their players are automatically selected to be those players closest to the ball. If you're playing a game as individual players, each team can only have one individual player in it; if another player has already selected a player from a team, this will be indicated by a small football with a number on it. So if some sneak has selected your player you'll have to sort it out off the pitch, alright Eric?

When you've selected which side you're on and who you're going to play for, click on DONE to start the match. The computer will display WAITING on the menu bar; once all the other network players have made their selections and clicked on DONE the match will begin. See It's A Game of Two Halves for in-match tactics and gameplay.

Practice

Not too hot or do you have the average flair and style of the local pub team (i.e. very poor)? Then Practice is the game type you need. Select this from the Game Type menu bar and click on START. You will then be presented with the NEXT MATCH screen; from this screen you select the team you're going to play and the team you're going to play against. Click on the arrows at the side of each flag to toggle through all 44 teams.

Once you've selected the teams click on DONE to go into the match. Once on the pitch you'll notice you're the only team on the pitch apart from the opposition's goalkeeper. This provides an excellent opportunity to practice those passing combinations and first touch shots. You only get to play one half in Practice mode so you may want to change the Game Length under Match Set-up on the Main Menu to take full advantage of this game type.

See It's A Game of Two Halves for in-match tactics and gameplay.

Players

Click on this to select the number of players playing actua soccer. Up to four players can play on one PC at a time. Select the number of players by clicking on this option to toggle through all the available choices. See Controls in this manual to configure your control method.

Game Styles

Arcade

Select Arcade to play in arcade mode where the team's overall state rating counts over the player's individual stats. This makes picking individual team members for the squad less important and for those who are not interested in stats it cuts out the select and study from the game and provides the plug and play aspect to the game.

Simulation (Cup and League matches only)

This is the real thing, you have to pick the squad and all the players you pick count. This mode is for the real stato's out there, once you've selected your team it's down to your choice of players and how you actually play that counts.

Environment

This option allows you to adjust our game environment, you can make fine adjustments to the graphics and adjust the sound levels to suit your own personal taste.

Environment

This set of options allows you to adjust the graphic detail you see while you are playing actua soccer. To change any of the options click on the option with the mouse using the left or right mouse button. This will either turn the option on/off or toggle to another available option. All the options and their functions are as follows:

Sky - Select On or Off

Stadium - Select High or Low

Line Detail - Select High or Low

Video Wall - Select On or Off

Player Detail - Select High or Low

Pitch Detail - Select High, Medium or Low

Resolution - High or Low

Camera - Select from Wire, Far, Plan, G.Line, Iso, Player and Ref.

Every camera angle has been included in actua soccer and each one can be adjusted to the player's taste. See F-Key and other Keys for a full break-down of the available camera viewpoints.

Screen Size - 100%, 85%, 85%W, 75%, 75%W, 65%, 65%W, 50% and 50%W. Use this to change the screen size. While you're in the game you can use the + and - keys to toggle through all the available screen sizes.



ENVIRONMENT

Sound

Select Sound by clicking on it, here you can adjust all in game volumes. To adjust the sound level hold down the left mouse and pick up the volume slider you want to adjust. Move the slider to the left to decrease the volume and to the right to increase the volume. Increasing and decreasing the volume has the following effect on each option:

Crowd - This slider affects the crowd noise.

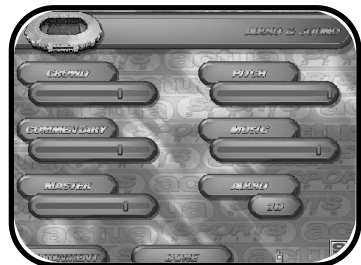
Pitch - This increases the volume of the on-pitch sounds.

Commentary - To increase the volume of actual soccer's excellent commentary slide the volume switch to the right. Set to zero to turn the commentary off.

Music - This slide turns the in-game music volume up and down.

Master - The master volume switch affects all the volume levels.

Audio - Select 3D for a big full-on stereo sound. Select mono for, well, mono sound.



AUDIO AND SOUND



CUSTOMISE

Customise

Customise allows you to change the names of the coach and players in every team. Click on the team's flag with the left or right button to toggle forwards/backwards through all the available teams. Once you've found a team you wish to edit, click on a coach's/player's name using the left mouse button. A flashing cursor will appear at the end of the selected player's name, delete the existing name and enter a new name. Once you've entered the coach's/player's name press return to confirm the change. You can change as many names as

you wish.

Match Set-up

Fancy changing the rules! Match set-up allows you turn the offside rule on and off, it's annoying anyway-right!. You can also turn on or off the substitutes, free-kicks and bookings. Turning off these options make the game less realistic but for a fast and furious end to end friendly match they're ideal.

Game length has several options available (5, 10, 20, 40 and 90); this allows you to set the match length in real-time. For example if you set this option to 20, you'll play a 20 minute real time game (10mins each half). To change this option click on it to toggle through all the available options.

Wind speed has three settings, low, med and high. The higher the setting the more affect on the ball it has, obviously this is an advantage if you're kicking with the wind but a disadvantage if you're kicking against. The last



MATCH SET-UP

option on this screen is the selection of a Referee, this option is only effective if you're playing a friendly game.

In Cup and League matches because of the ruling of neutral referee's you can't select a referee. To select a ref for a friendly match click on the ref's shirt with the left or right mouse button to toggle forwards/backwards through all the available refs. There is also a random selector available, if this is selected the computer will select a referee for the match .

Click DONE to return to the Main Menu.

Controls



CONTROLS

This menu screen allows you to change your selected control method. To select a method of control, highlight the method you want to use by clicking on it with the left mouse button. To move a control method to a particular player highlight the left mouse and then click on the control method you want to change with using the right mouse button; the two control methods will now exchange places. To configure a control method, highlight the control method you want to configure then click on the Configure menu bar on the bottom. To configure your joystick follow the on-screen instructions. To configure

the keyboard highlight and click on Configure. The computer will prompt you to press a key for a particular action. Click on DONE to return to the Main Menu.



SAVE AND LOAD

Save and Load

After every League and Cup match you will be given an opportunity to save your progress, if you select to save you will be taken to the Save and Load screen.

To save a game to a slot click on text on the right in the Slot Title box at the top of the screen using the left mouse button. A flashing cursor will appear at the end of the text, delete the text and type in a save name for your game and press return to confirm the name. Then select a slot to save it to by clicking on a slot using the left

mouse button. The selected slot will flash, indicating that it's selected; then click on SAVE to save the game to the slot.

To load a game select the slot that holds the saved game and then click on LOAD to load the previously saved game.

Start

After you've selected your game options and configuration click on START to begin the match.

It's A Game of Two Halves

Out of The Tunnel.

Once you've selected your match options and configurations it's time to hit the pitch.

The Kick Off

The team who are playing on the left hand side of the pitch always get the kick-off.

Controlling your Players

The computer automatically picks the nearest player to the ball, use the joystick/keyboard keys to move your player. Button one on the joystick makes your player pass the ball and button two instructs him to shoot. Your selected player will be highlighted on the pitch with the following highlight around his feet.

The only player in actual soccer that you don't control is the goalkeeper. The computer controls him but you control how he takes his goal kicks.

Highlights

Triangle - Player has possession of ball. When this flash he is within shooting range.

Star - (Flashing) Player is in a good position to perform a first time touch.

Pressing B1 at anytime the star is flashing will cause your man to automatically run onto the ball and first time it. The star highlight will remain solid whilst the computer quickly manoeuvres your player into position and takes the first time touch. Once you've mastered this skill your players will perform headers, diving-headers, volleys and reverse kick on a regular basis.

Press B2 to trap and control the ball.

Circle - Current controlled player (not in possession).

Square - Player in position to square or cross ball.

When the square highlight appears your player is in a position to square or cross the ball into the box. Simply keep running down the wing and press B2 (no need to aim) and your player will attempt to chip the ball into the box. If one of your team-mates is in the direction that the winger is facing he will attempt to play the ball to that player rather than cross the ball.

Defending

When you're defending press B2 to tackle another player (your player must be close) or press B1 to do a sliding tackle. Another method is to just run into a player to try to muscle the other player off the ball.

Shot/Pass Control

You can bend the ball or make it dip at the last minute by adding aftertouch. Aftertouch is achieved by pulling left to swerve the ball left or right to swerve the ball right on the joystick/keyboard keys. To loft the ball pull back and to keep low push forward. The quicker you apply the aftertouch after the shot/pass has been struck, the greater the effect.

Passing and Shooting Techniques

There are many different ways the players can pass and hit the ball: listed below are all the moves and combinations possible.

Key: Dir= direction determined by joystick/keyboard movement.

B1= shoot button/key one on joystick/keyboard.

B2= pass button/key two on joystick/keyboard.

Normal pass -Dir + B2

Normal shot -Dir + B1, you can also use aftertouch on this type of shot by moving the direction of the player before B1 is released.

First Time Touch - When a ball is passed to a player the highlight around his feet is a star, this is when you can make the first time touches. Hold in B2 and keep the joystick centered and then release the button and the player will shoot at the goal.

Disguised pass - B1 + B2 & Dir, hold down both buttons then select a direction and the release B1. This will look like a dummy pass but it will be passed to a team mate who must then shoot or punt the ball.

Chip Shot - B1 + B2, hold both buttons down, then release B1 to chip the ball forward. The power of the chip is determined by the duration the button is held in before it's released.

Dummy pass s - B2 + Dir, hold B2 and select a direction and release B2 to pass to a team mate. Your player must be stood still to make this pass.

High pass - B1 + B2, hold both buttons then release B2 to make a high pass to a team-mates head.

Power pass - B2, kick forward along the ground. The power of the shot is determined by the duration the button is held in before it's released. Use Dir on the joystick to select the direction of the shot if you wish.

Power Shot - B1, Your player must be stood still make this shot.

There are over forty different kinds of shots and passes in actual soccer including diving headers, back-heels, chesting down the ball, bicycle kicks, over-head kick and volleys. Add this to the possible number of combinations and you have over a thousand possible moves. Although all the moves aren't listed they are easy to find, use Practice mode to put your combination and set pieces together.

Ball Out of Play

Goal kicks

If the ball has been shot wide by an attacking player and it didn't touch any of your players then it's a goal kick. Use the joystick/keyboard keys to position the keeper and use any of the moves listed in Passing and Shooting.

Throw ins

All throw-ins are taken from the touch line and the player taking the throw is automatically selected. For a direct throw-in to a team-mate use dir + B2; use dir + B1 to throw the ball in the selected direction to no particular player. If you combine any of these throw-in moves with a pull back on the joystick/keyboard you'll get a high or long throw-in depending on the situation.

Free Kicks

Given after a dirty foul or other infringements. The player is automatically selected and you can use any of the moves listed in Passing and Shooting.

Corners

The player is automatically selected to take a corner, which is taken from the quarter circle round the corner flag. Use any of the moves listed in Passing and Shooting.

Penalties

The player is automatically selected. Use dir+B1 for a normal shot allowing after-touch or just use B1 for a power shot at the goal.

Bookings

If the referee witnesses a dirty tackle, it's more than likely that the offending player will get a yellow card; play will stop while the referee takes the players name and shows him the card. If the tackle is very dirty or the player is a repeat offender he'll be shown the red card and sent off. Players who've been sent off cannot be replaced by a substitution.

Gooooooooooooo|||||||!!!

There's no feeling like it! A nice one two, nicely rounded past the defenders and in to the back of the net. It sounds easy but it takes practice, vision and skill to score and once you get the basics there's nothing like it, well there is but it's unprintable in this manual.

In-match menu functions

(Not Available in a Network Game)

Press F1 to access the in-match function menu. This menu screen allows you to watch a replay, substitute a player and change the formation of your team.

Replay: The replay function automatically records the last 15 seconds of the action, so if you've just scored a cracking goal you watch it again and again. Select the Replay function and press F3 to watch the replay. Use F1 and F2 to slow down and speed up the replay. You can also change the camera angle you view the replay from by pressing 1 to 8 on the keyboard. Press F4 when you've finished gloating to return to the match. (Not available on 4 meg of memory).

Substitution: To substitute a player press F2 while the in-match function menu is displayed. This will display the Substitution menu. Press F1 to toggle through your players to select who you want to send off. Now press F4 to select which player you want to bring on. Then select F2 to confirm the substitution or press F3 to cancel. You will have to wait for a dead ball situation before your substitute can be brought on, a small football shirt with the letter S on it will appear by your clubs name if you are waiting to bring a sub on. As soon as a dead ball situation occurs your player will be substituted.

Formation : This option allows you to change the team's formation. Press F1 to toggle through all the available formations and then press F2 to select or F3 to cancel. If 4 players are playing each player has their own F-key to access the in-match functions menu, player 2 uses F2, 3 uses F3 and player 4 uses F4. Please note that this menu is not available in a network game.

F-Keys and other Keys

F1 to F4 players (1 to 4) ability to call the in match menus.

F5 to toggle through the pitch details.

F6 to toggle the line detail on or off.

F7 to toggle the sky on or off.

F8 to toggle the player detail on or off.

F10 to toggle between low and high resolution.

Pause - press Pause while you're in a match to pause the game.

9 - press 9 to toggle the video screen on and off.

ESC to return to the Main Menu from a game. Pressing ESC on the Main Menu will exit from the game to the DOS prompt.

TAB - pressing the TAB key in the match toggles the pitch display on and off. Press TAB on the Main Menu to view the Video footage of The Making of actua soccer.

CAMERAS

WIRE CAMERA (default) Press 6 while you're in the match to select Wire, this camera will follow the ball closely and you can adjust the height of the camera by using the up and down arrow keys on the numeric keypad. Use the left and right arrow keys on the numeric keypad to zoom in and out.

FAR CAMERA Press 1 to view the match from the distance of the stand.

PLAN CAMERA Press 2 to view in plan view, this view gives you an over-head view. Use the up and down arrow keys on the numeric keypad to zoom in and out.

GOALINE (G.Line) CAMERA Press 3 to view the game from your goalline, use up and down on the numeric keypad to adjust the height of the camera and left and right to zoom in and out.

REF CAMERA Press 7 to view the match for the Ref's point of view. Unlike most of the referees that ref the matches I go to see you can actually see something from this view point, if only real life was the same as computer games we'd be top of the league.

MANUAL (Man) CAMERA Press 4 to select the manual camera. Use the mouse to select a view point. You can also use the up and down arrows to change the plane view.

PLAYER CAMERA Press 5 for this camera which gives you the view point of any of your players, you can almost feel the ball at your feet. To change from player to player use the 8 and 2 keys on numeric keypad.

ISOMETRIC (ISO) CAMERA Press 8 to view the game from the classic isometric viewpoint.

In any of the above camera modes use the keys 8 and 2 on the numeric keypad to raise and lower the camera. In Goalline, Wire and Isometric views use 4 and 6 on the numeric keypad to zoom in and out.

Trouble Shooter

If you are having trouble running actua soccer here are some hints to help get you started.

1. To use the CD-ROM version of actua soccer you need the correct CD-ROM driver. To do this you must insert a line into CONFIG.SYS. Consult the documentation accompanying your CD-ROM drive for the exact command line needed. You will also need to add the Microsoft CD extensions driver (MSCDEX.EXE) in your AUTOEXEC.BAT.

2. If the program is not booting correctly, or crashing in game it is possible you do not have enough memory available for the game to run. The first thing to do is to make a boot disk using the actua soccer INSTALL program, located in the directory to which actua soccer was installed on the hard drive. If this does not help, or you do not want to create a boot disk follow these hints: actua soccer needs 400 KB of base memory and 3 Mb of extended memory (XMS). You can determine how much memory you have available by running INSTALL /i.

3. Make sure that you do not have SMARTDRIVE running in your AUTOEXEC.BAT file.

4. If the program is not producing sound correctly check that you have set up the correct sound card, port, IRQ and DMA using the actua soccer INSTALL program.

See the READ.ME file for last minute changes to the manual.

Credits

Game Design

Andy Findlay and Ade Carless

Programming

Andy Findlay
Laurent Noel
Richard Stevenson
Kevin Dudley

Graphics & Artwork

Lead Artist Wayne Laybourn

Additional Artists

Oliver Murry
Matt Furniss
Martin Calpin
Les Spink

FMV Video

Camera and Editing Alan Coltman
David Lewis
Jim Tibutt

Motion Capture Technology

Paul Hiley
Ben Wilson
Mick Sheehan
Tony Wills

Commentary

Barry Davies

Footballers

Chris Woods (Sheffield Wednesday Football Club)
Andy Sinton (Sheffield Wednesday Football Club)
Graham Hyde (Sheffield Wednesday Football Club)

Team Data Research

Rob Millington

Sound Technology

Human Machine Interface Ltd.

Music & Sound Effects

Neil Biggin
Patrick Phelan (Creative Manager)

Producer

Tony Casson

Manual Design and Layout

Malchick Nostra

Software Manager

Tim Heaton

Product Director

James North-Hearn

Quality Assurance

Rob Millington, Lee Campbell, Sim
Furniss, Tony Howe and Carl Bilby

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading actua soccer, then return it to your retailer, or to Gremlin Interactive Limited at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Interactive Limited Helpline is available between the hours of 10.30am and 5.00pm U.K. time Monday to Friday, on 0114 27799020 or E-Mail us at help@gremlin.co.uk.

Gremlin Interactive Limited reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Interactive Limited make no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Interactive Limited make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Interactive Limited be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use of the software.

LIMITED WARRANTY

Gremlin Interactive Limited warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Interactive Limited at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

© Copyright 1995 Gremlin Interactive Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the actua soccer disk(s) are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

Instalación

Instalando ACTUA SOCCER desde CD-ROM

1. Inserta el CD-ROM de ACTUA SOCCER en tu unidad de CD-ROM.
2. Elige la letra correcta de tu unidad de CD-ROM y cámbiate a ella (ej.: D:)
3. Teclea INSTALL. El programa de instalación se ejecutará. Este programa está compuesto por una serie de menús con una serie de opciones entre las que podrás elegir. La opción actual seleccionada estará iluminada. Puedes cambiar las opciones moviendo el cursor con el ratón, si es que tienes uno instalado. Pulsando con el ratón sobre una opción podrás elegirla, o puedes usar las teclas de cursor para moverte entre ellas e Intro para elegirlas.
4. Una vez que hayas instalado el juego y elegido la tarjeta de sonido para la música y los efectos sonoros, elige Salir (Exit) en el menú y elige salvar la configuración (Save configuration). Las opciones elegidas serán salvadas y usadas cada vez que juegues con este producto.

Instalando ACTUA SOCCER desde discos

1. Inserta el disco número 1 de ACTUA SOCCER en tu unidad de disco.
2. Elige la letra correcta de tu unidad de disco y cámbiate a ella (ej.: A:)
3. Teclea INSTALL. El programa de instalación se ejecutará. Este programa está compuesto por una serie de menús con una serie de opciones entre las que podrás elegir. La opción actual seleccionada estará iluminada. Puedes cambiar las opciones moviendo el cursor con el ratón, si es que tienes uno instalado. Pulsando con el ratón sobre una opción podrás elegirla, o puedes usar las teclas de cursor para moverte entre ellas e Intro para elegirlas.
4. Una vez que hayas instalado el juego y elegido la tarjeta de sonido para la música y los efectos sonoros, elige Salir (Exit) en el menú y elige salvar la configuración (Save configuration). Las opciones elegidas serán salvadas y usadas cada vez que juegues con este producto.

Jugando

ACTUA SOCCER

Versión en CD-ROM

Incluso aunque ejecutes el juego desde el disco duro, el producto necesita información que está almacenada en el CD-ROM, por lo que es necesario que el CD esté en la unidad mientras juegues con ACTUA SOCCER.

1. Asegúrate de que el CD-ROM de ACTUA SOCCER está dentro de tu unidad de CD-ROM.
2. Desde el prompt del DOS cámbiate al directorio en el que instalaste ACTUA SOCCER (ej.:CD\ASOCCER).
3. Cuando estés en el citado directorio, teclea SOCCER para ejecutar el juego. El juego comprobará tu sistema y se optimizará para las posibilidades de tu máquina.

Versión en discos

Durante el proceso de instalación el contenido de los discos ha sido copiado a tu disco duro. Ahora puedes ejecutar el juego directamente desde tu disco duro. No puedes ejecutarlo desde los discos.

1. Desde el prompt del DOS cámbiate al directorio en el que instalaste ACTUA SOCCER (ej.:CD\ASOCCER).
2. Cuando estés en el citado directorio, teclea SOCCER para ejecutar el juego.

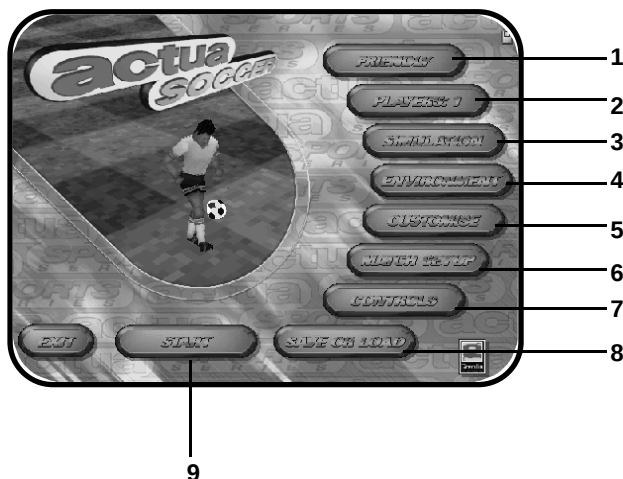
PROTECCIÓN

(sólo versión discos)

Cuando cargues por primera vez actua soccer, una pantalla de instrucciones aparecerá pidiéndote que entres un número de una rueda de códigos que encontrarás dentro de tu paquete de actua soccer. Dos letras aparecerán en pantalla, una sobre la otra; esto debería ser reproducido usando la rueda de códigos, al alinear las letras que correspondan a la imagen de la pantalla. Se te pedirá que introduzcas el número que aparece en una de las ventanas de la parte interior de la rueda de códigos. Localiza la ventana, teclea el número que aparezca en dicha ventana y puls Intro. Una vez que hayas completado esta operación, el juego comenzará.

Menú Principal

Una vez que ejecutes actua soccer, la primera pantalla de menú que verás será la del Menú Principal. Desde este menú podrás ajustar los modos de juego, configurar el sonido y método de control, así como cambiar el detalle gráfico.



1. Barra del menú de tipo de juego. 2. Barra del menú de Jugadores (Players). 3. Barra del menú del estilo de juego. 4. Barra del menú de Entorno (Enviroment). 5. Barra del menú de Personalización (Customise). 6. Barra del menú de Ajuste del Partido (Match Set-Up). 7. Barra del menú de Controles (Controls). 8. Barra del menú de Cargar (Load) o Salvar (Save). 9. Comienzo (Start).

Para elegir una opción desde el Menú Principal, sitúa el puntero del ratón sobre la opción que desees y pulsa el botón izquierdo o derecho del ratón. Algunas opciones del Menú Principal te llevarán a otras pantallas o te descubrirán otras opciones; continúa pulsando con el ratón sobre las opciones disponibles.

Antes de que comiences a jugar, sería conveniente que leyeras este manual para que puedas ajustar tus opciones de juego.

Una vez que hayas elegido las opciones deseadas, pulsa sobre COMENZAR (START) para empezar a jugar.

Salva Pantallas

Si dejas que actua soccer se ejecute durante unos minutos sin que efectúes ninguna acción mientras que estás en el Menú Principal, un salva pantallas se ejecutará automáticamente. Para detener el salva pantallas, pulsa cualquier tecla y te devolverá al Menú Principal.

Tipo de Partido

Partido Amistoso (Friendly Game)

Partido suelto donde puedes hacer una selección para ser cualquier equipo y jugar contra cualquier otro. Una vez que hayas seleccionado tus opciones (número de jugadores etc.), pulsa sobre COMENZAR (START) para jugar un partido amistoso.

Una vez que hayas pulsado sobre COMENZAR (START), aparecerá la pantalla de Siguiente Partido Amistoso (Next Match); desde esta pantalla seleccionas el equipo con el que vas a jugar y el contrario. Para seleccionar un equipo, pulsa sobre cualquiera de las dos flechas que están al lado de las banderas para desplazarte por todos los equipos disponibles. Una vez que hayas seleccionado los dos equipos, pulsa sobre el botón de signo de interrogación de cualquiera de los equipos para ver la información sobre los jugadores.

¿Quién juega y en qué



alineación?

Si estás jugando contra el ordenador, no puedes cambiar la estructura de su equipo, pero puedes cambiar la del tuyo. Pulsa sobre el botón de signo de interrogación que está al lado de la bandera para que aparezca la pantalla de Selección de Equipo (Squad Selection). Aquí podrás ver una lista completa de los componentes de tu equipo y la alineación con la que están jugando. Para cambiar o mover cualquiera de los jugadores, pulsa sobre el jugador

que quieras mover con el botón izquierdo del ratón para destacarlo. Después pulsa sobre el jugador por el que lo quieras cambiar, utilizando el botón derecho del ratón. Los jugadores cambiarán ahora sus puestos. Para ver las estadísticas personales de un jugador, pulsa sobre su nombre utilizando el botón derecho del ratón.

Todos los jugadores poseen un conjunto de estadísticas personales valoradas en tantos por ciento; si un jugador tiene una puntuación del 80% o superior en cualquiera de las aptitudes, esto aparecerá representado por un pequeño icono delante de su nombre en la pantalla de Selección de Equipo. Es importante que compruebes las estadísticas de todos los jugadores porque, si quieres tener alguna posibilidad de ganar, tendrás que jugar con el equipo más potente posible. Más abajo aparecen los datos que son importantes para cada tipo de jugador:



ESTADÍSTICAS DE LOS JUGADORES

PORTERO

VISION
RITMO (PACE)
CONTROL
PRECISION (ACCURACY)
DISCIPLINA (DISCIPLINE)

DEFENSA

POTENCIA (POWER)
DISCIPLINA (DISCIPLINE)
RITMO (PACE)
TALENTO (FLAIR)
RESISTENCIA (STAMINA)

MEDIO

CONTROL
TALENTO (FLAIR)
VISION
RITMO (PACE)
PRECISION (ACCURACY)

DELANTERO

TALENTO (FLAIR)
POTENCIA (POWER)
PRECISION (ACCURACY)
RITMO (PACE)
CONTROL

Para cambiar la alineación de tu equipo, pulsa sobre la barra del menú de Alineación (Formation) que está en la parte inferior izquierda de la pantalla; sigue pulsando para desplazarte por todas las opciones disponibles. El esquema de alineación te proporciona una representación visual de la alineación elegida. Una vez que te encuentres satisfecho con tu equipo y su alineación, pulsa sobre HECHO (DONE) para volver a la pantalla de Selección de Amistoso. Pulsa sobre HECHO (DONE) para dar comienzo al partido o pulsa sobre CONTROLES (CONTROLS) para configurar el método de control de tu elección (ver Controles en este manual). Ver Es un Juego de Dos Partes para obtener información sobre tácticas del partido y forma de jugar.

Partido de Liga (League game)

Selecciona Liga (League) si quieres jugar en la competición de liga, donde juegas contra todos los otros equipos de tu campeonato en un intento de ganar la liga o ascender a una liga superior. Selecciona Liga (League) a través de la barra del menú de Tipo de Juego en el Menú Principal, después pulsa sobre COMENZAR (START) para empezar la competición de liga. Aparecerá ahora la Pantalla de Selección de Equipo del Jugador 1. En esta pantalla pulsas sobre el equipo con el que quieras jugar y pulsas sobre Hecho (Done) para empezar. Si has seleccionado más de un jugador a través de la barra del menú de Jugadores, en el Menú Principal, el jugador uno seleccionará su equipo primero; después pulsará sobre SIGUIENTE (NEXT), para que el jugador dos pueda seleccionar un equipo. El jugador dos puede elegir jugar con un equipo diferente o con el mismo equipo que el jugador uno. Observarás que aparece un pequeño balón con un número debajo del nombre de un equipo; esto indica que otro jugador ha seleccionado ya el equipo, y el número representa el número del jugador. En un PC pueden jugar juntos hasta cuatro jugadores en el mismo equipo o pueden elegir un equipo diferente cada uno si así lo desean. Los cuarenta y cuatro equipos se dividen en tres ligas dependiendo de la clasificación que tengan, de forma que si eliges Inglaterra estarás en el grupo B y si eliges Alemania estarás en el grupo A. Si hay más de un jugador y todos ellos juegan con equipos diferentes, los partidos se jugarán siguiendo el programa de encuentros.

Antes del partido se te mostrará la pantalla del Siguiente Partido (Next Match); desde aquí podrás ajustar tus controles (ver Controles en este manual) y guardar o cargar un juego (ver Guardar y Cargar en este manual). Mira también Quién está jugando y qué alineación tiene en Partido Amistoso (Friendly Game) para obtener detalles sobre cómo crear tu



CLASIFICACIÓN DE LA LIGA

equipo. Una vez que hayas seleccionado tu equipo, pulsa sobre HECHO (DONE) para empezar el partido. Tras cada uno de los partidos te trasladarás a las Clasificaciones de la Liga (League Tables). En esta pantalla puedes ver tu posición actual en la liga, así como las dos clasificaciones de los grupos, pulsando sobre la barra de menú del grupo apropiado. Pulsa sobre HECHO (DONE) para trasladarte a la pantalla Resumen de Resultados (Results Round-Up). Esta pantalla muestra los resultados de todos los partidos jugados en tu liga.

Pulsa sobre HECHO (DONE) para pasar al siguiente partido. Al final de la temporada aparecerá la pantalla de Final de Temporada (End of Season). Esta pantalla te ofrece toda la información sobre los ascensos y descensos. Para empezar la nueva temporada pulsa sobre Nueva Temporada (New Season).

Jugar en Modo de Simulación

Cuando juegues una competición de Liga en Modo de Simulación (Simulation Mode) verás qué equipos juegan contra qué equipos y los resultados de los partidos uno por uno, más los efectos que cada partido haya tenido en la clasificación de la liga. Tu partido puede ser el primero o el último de la competición, pero en cualquiera de los dos casos podrás ver a quién te enfrentas.

Ver Es un Juego de Dos Partes para obtener información sobre tácticas del partido y forma de jugar.



RESUMEN DE RESULTADOS

Copa (Cup)

Esta es una competición por el sistema de eliminación, si pierdes un partido te quedas fuera. Si seleccionas Copa puedes elegir cuántos y qué equipos van a jugar la competición. Asegúrate de seleccionar Copa (Cup) en la barra del menú de Tipo de Juego. Después, en el Menú Principal, pulsa sobre Personalizar (Customise). Una vez en la pantalla de Personalizar, pulsa sobre SIGUIENTE (NEXT), en la parte inferior izquierda.



NÚMERO DE EQUIPOS

Para seleccionar el número de equipos que van a tomar parte en la competición de Copa, pulsa sobre una camiseta que tenga el número de equipos que desees. Una vez que lo hayas hecho, pulsa sobre SIGUIENTE (NEXT) para ver la pantalla de Equipos Participantes (Participating Teams).



EQUIPOS PARTICIPANTES

En esta pantalla seleccionas los equipos que quieres que jueguen en la Copa. Los equipos seleccionados aparecerán destacados en blanco, mientras que los no seleccionados estarán en gris. Para anular la selección de un equipo, pulsa sobre su nombre con el botón derecho del ratón. Para seleccionar un equipo pulsa sobre su nombre con el botón izquierdo del ratón. Una vez que hayas seleccionado los equipos que quieras que jueguen en la Copa, pulsa sobre HECHO (DONE) para volver al Menú Principal. Ahora pulsa sobre COMENZAR (START) para empezar la competición. Ahora tienes que seleccionar un equipo con el que quieras jugar en la pantalla de Selección de Equipo (Team Selection). Selecciona el equipo con el que quieras jugar pulsando sobre la bandera de ese equipo y después pulsa sobre HECHO (DONE) para pasar a la competición.

Antes del partido, aparecerá la pantalla de Próximo Partido (Next Match). Desde ésta, puedes ajustar tus controles (ver Controles en este manual) y Guardar y Cargar un juego (ver Guardar y Cargar en este manual).

Si ganas pasarás a la siguiente ronda, pero si pierdes quedarás eliminado. El ordenador mostrará una ronda de resultados de la competición, de forma que puedas ver quién pasó a qué ronda y quién ganó.

Consulta también Quién esta jugando y en qué alineación en Partido Amistoso para obtener detalles sobre cómo formar tu equipo. Una vez que hayas elegido tu equipo pulsa sobre HECHO (DONE) para comenzar el partido.

Jugar en Modo de Simulación

Cuando juegas una Competición de Copa en Modo de Simulación (Simulation Mode), podrás ver qué equipos juegan contra qué equipos y los resultados de los partidos uno por uno. Tu partido puede ser el primero o el último de la competición, pero en cualquiera de los casos podrás ver a quién te enfrentas, a menos que pierdas, por supuesto. Ver Es un Juego de Dos Partes para obtener información sobre tácticas del partido y forma de jugar.

Red (Network)

(VERSION EN CD-ROM SOLAMENTE)

Antes de que intentes hacer funcionar un juego de red de actua soccer, asegúrate de que tus drivers de red están funcionando antes de empezar a jugar. Para jugar un partido de red, trasládase hasta la barra del menú de Tipo de Juego, en el Menú Principal, y pulsa sobre ella para pasar a Red (Network). Una vez que hayas elegido Red, observarás que la barra del menú de jugadores cambia a Juego (Game). La barra del menú de Juego permite que se jueguen hasta 8 juegos diferentes en la misma red y al mismo tiempo. Actua soccer permite también que veinte jugadores participen en un juego de red. Para jugar sólo te hace falta una copia de actua soccer, por lo que no es necesario que compres copias múltiples del juego. Asegúrate de que el juego se instale en todos los aparatos que van a ser incluidos en el juego de red.

Antes de que pulses COMENZAR (START), todos los jugadores que quieran participar en el mismo juego deben decidir un ajuste de Juego. Si hay cuatro jugadores que estén participando en un juego de red, deben todos de ajustar la barra del menú de Juego en el mismo número de Juego (p. e. Juego:1). Ahora todos los jugadores pulsán sobre COMENZAR (START); el primer jugador que registre el juego de red verá aparecer la pantalla de Siguiente Partido (Next Match). Aquí el jugador selecciona los dos equipos que van a jugar el partido. Una vez que se hayan seleccionado los dos equipos, pulsa sobre HECHO (DONE) para pasar a la pantalla de Selección de Jugador de Red (Network Player Selection); en esta pantalla seleccionas con qué equipo vas a jugar. Para seleccionar un jugador, pulsa sobre su nombre utilizando el botón izquierdo del ratón; una vez que un jugador haya sido elegido, su nombre parpadeará para indicar tu elección. Si sólo hay dos contendientes jugando el juego de red, selecciona jugador automático. Al seleccionar jugador automático, el ordenador pasará automáticamente al jugador más cercano. Si tienes más de dos jugadores (humanos), cada uno de ellos puede seleccionar un jugador particular en el juego, lo que les permite seguir con ese jugador durante todo el juego; o, si todos los jugadores seleccionan Jugador Automático (Auto Player), sus jugadores serán seleccionados automáticamente entre los más cercanos al balón. Si estáis jugando un juego como jugadores individuales, cada equipo podrá tener sólo un jugador individual; si otro jugador ha seleccionado ya un jugador de un equipo, éste aparecerá indicado con un pequeño balón con un número. Así que si algún listillo ha seleccionado a tu jugador tendrás que solucionarlo fuera del campo, ¿vale, amigo? Cuando hayas seleccionado con quién vas a jugar, pulsa sobre HECHO (DONE) para dar comienzo al partido. El ordenador mostrará ESPERANDO (WAITING) sobre la barra de menú; una vez que todo el resto de jugadores de la red hayan efectuado sus selecciones y pulsado sobre HECHO (DONE), dará comienzo el partido. Ver Es un Juego de Dos Partes para obtener información sobre tácticas del partido y forma de jugar.

Práctica (Practice)

¿No eres muy experto? ¿Tienes un talento y estilo medios comparables a los del equipo del bar local (es decir, muy pobres)? Entonces el tipo de juego que necesitas es el de práctica. Selecciónalo en la barra de menú de Tipo de Juego y pulsa sobre COMENZAR (START). Entonces aparecerá la pantalla de SIGUIENTE PARTIDO (NEXT MATCH). En esta pantalla seleccionas el equipo con el que vas a jugar y el equipo contra el que te vas a enfrentar. Pulsa sobre las flechas que están al lado de cada bandera para desplazarte por los 44 equipos. Una vez que hayas seleccionado el equipo pulsa sobre HECHO (DONE) para empezar el partido. Una vez en el campo, observarás que eres el único equipo sobre el césped si exceptuamos al portero del equipo contrario. Esto te proporciona una excelente oportunidad para practicar las combinaciones de pases y los disparos al primer toque. En el modo de Práctica sólo llegas a jugar una mitad; así que es posible que quieras cambiar la Duración del Partido en Organización de Partido, que está en el Menú Principal, para sacar mayor provecho de este tipo de juego.

Ver Es un Juego de Dos Partes para obtener información sobre tácticas del partido y forma de jugar.

Jugadores (Players)

Pulsa sobre este apartado para seleccionar el número de jugadores que van a participar en actua soccer. En un PC pueden jugar hasta cuatro personas a la vez. Selecciona el número de jugadores pulsando sobre esta opción para desplazarte por todas las posibilidades disponibles. Para configurar tu método de control consulta el capítulo Controles de este manual.

Estilos de Juego (Game Styles)

Arcade

Selecciona Arcade si quieres jugar en este modo, en el que la categoría global del equipo se impone sobre las estadísticas de los jugadores individualmente. Esto hace que sea menos importante la elección de miembros individuales para el equipo y elimina la selección y el estudio del juego para aquellos que no estén interesados en las estadísticas, proporcionándoles la posibilidad de simplemente conectar y ponerse a jugar.

Simulación (Simulation) (sólo partidos de Copa y de Liga)

Esto es lo auténtico. Tienes que elegir el equipo y todos los jugadores que elijas cuentan. Este modo está pensado para los auténticos aficionados a las estadísticas. Una vez que hayas seleccionado tu equipo, todo dependerá de tu capacidad de elección de jugadores y de cómo juegues de hecho.

Entorno (Enviroment)

Esta opción te permite ajustar el entorno de nuestro juego. Puedes hacer ajustes finos en los gráficos y adaptar los niveles de sonido a tu gusto personal.

Entorno (Enviroment)

Este grupo de opciones te permite ajustar el detalle de los gráficos que ves mientras juegas actua soccer. Para cambiar cualquiera de las opciones, pulsa sobre ella con los botones izquierdo o derecho del ratón. Esto activará o desactivará la opción o te pasará a otra opción disponible. Las opciones y sus funciones son las siguientes:

Cielo (Sky) - Selecciona Activar (On) o Desactivar (Off)

Estadio (Stadium) - Selecciona Alto (High) o Bajo (Low)

Detalle de las Líneas (Line Detail) - Selecciona Alto (High) o Bajo (Low)

Vídeo-Mural (Video Wall) - Selecciona Activar (On) o Desactivar (Off)

Detalle de Jugadores (Player Detail) - Selecciona Alto (High) o Bajo (Low)

Detalle del Campo (Pitch Detail)- Selecciona Alto (High), Medio (Medium) o Bajo (Low)

Resolución (Resolution) - Alta (High) o Baja (Low)

Cámara (Camera) - Selecciona entre Cable (Wire), Lejana (Far), Plano (Plan), Línea de Gol (G.Line), Iso, Jugador (Player) y Arbitro (Ref.).

En actua soccer se han incluido todos los ángulos de cámara, y todos pueden adaptarse al gusto del jugador. Para obtener un completo análisis de los puntos de vista de cámara disponibles, consulta la Tecla F y otras Teclas.

Tamaño de Pantalla (Screen Size) - 100%, 85%, 85%W(ancha), 75%, 75%W(ancha), 65%, 65%W(ancha), 50% y 50%W(ancha). Usa estas opciones para cambiar el tamaño de la pantalla. Mientras estés jugando puedes utilizar las teclas + y - para desplazarte por los diferentes tamaños de pantalla disponibles.



Sonido (Sound)

Selecciona esta opción pulsando sobre ella. Aquí puedes ajustar todos los sonidos internos del juego. Para ajustar el nivel de sonido, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y coge el deslizador de la escala de volumen que quieras ajustar. Mueve el deslizador hacia la izquierda para bajar el volumen y hacia la derecha para subirlo. Subir y bajar el volumen tiene el siguiente efecto sobre cada una de las opciones:

Multitud (Crowd) - Este deslizador afecta al ruido de la multitud.

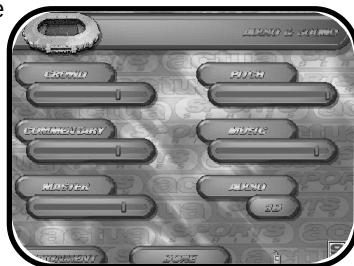
Campo (Pitch) - Sube el volumen de los sonidos que se producen en el campo.

Comentarios (Commentary) - Para aumentar el volumen de los excelentes comentarios de actua soccer, desplaza el mando del volumen hacia la derecha. Sitúalo en cero si quieres apagar los comentarios.

Música (Music) - Este deslizador sube y baja el volumen de la música interna del juego.

Master - El mando de volumen Master afecta a todos los niveles de volumen.

Audio - Selecciona 3D para conseguir un sonido totalmente en estéreo. Selecciona mono si quieres que el sonido responda a esta característica.



AUDIO Y SONIDO

Personalizar (Customise)



PERSONALIZAR

Personalizar te permite cambiar los nombres del entrenador y de los jugadores de todos los equipos. Pulsa sobre las banderas de los equipos con los botones izquierdo o derecho del ratón para desplazarte hacia adelante o hacia atrás por todos los equipos disponibles.

Una vez que hayas encontrado un equipo que desees editar, pulsa sobre un nombre de entrenador/jugador utilizando el botón izquierdo del ratón. Al final del nombre del jugador seleccionado aparecerá un cursor parpadeante. Borra el nombre existente e introduce un

nuevo nombre. Una vez que hayas introducido el nombre del entrenador/jugador pulsa retorno para confirmar el cambio. Puedes cambiar tantas veces como quieras

Ajuste del Partido (Match Set-Up)

¿Te apetece cambiar las reglas? La organización de partidos te permite activar (on) y desactivar (off) la regla del fuera de juego (offside), bastante molesta, por cierto! También puedes activar o desactivar las sustituciones (substitutions), los libres directos (freekicks) y las amonestaciones (bookings). La desactivación de estas opciones hacen que el juego sea menos realista, pero resultan ideales para jugar frenéticamente de una portería a otra en un partido amistoso.

La duración del juego (game length) tiene varias opciones (5, 10, 20, 40 y 90); esto te permite ajustar la duración del partido al tiempo real. Por ejemplo, si ajustas esta opción en 20, tendrás 20 minutos de tiempo real de juego (10 minutos cada mitad). Para cambiar esta opción pulsa sobre ella y así podrás desplazarte por todas las opciones disponibles.

La velocidad del viento (wind speed) cuenta con tres ajustes: baja (low), media (med) y alta (high). Cuanto más alto sea el ajuste un mayor efecto tendrá sobre el balón. Obviamente, esto resulta ventajoso si estás jugando a favor del viento, pero constituye una desventaja si juegas en su contra. La última opción de esta pantalla es la elección de un Arbitro; esta opción sólo es efectiva si estás jugando un partido amistoso.



AJUSTE DEL PARTIDO

En los partidos de liga y de copa no puedes seleccionar un árbitro debido a las reglas que rigen la neutralidad de éste. Para seleccionar un árbitro para un partido amistoso pulsa sobre la camiseta de árbitro con los botones izquierdo o derecho del ratón. Te desplazará hacia adelante o hacia atrás por todos los árbitros disponibles. También hay un selector aleatorio disponible; si se opta por éste, el ordenador seleccionará un árbitro para el partido.

Pulsa sobre HECHO (DONE) para volver al Menú Principal.

Controles (Controls)

Esta pantalla de menú te permite cambiar el método de control (control method) seleccionado. Para seleccionar un método de control, destaca el método que quieras utilizar pulsando sobre él con el botón izquierdo del ratón. Para mover un método de control hacia un jugador en particular, destácalo con el botón izquierdo del ratón y después pulsa sobre el método de control por el que lo quieras cambiar usando el botón derecho del ratón; ahora los dos métodos de control intercambiarán sus puestos. Para configurar un método de control, destaca el método de control que quieras configurar y después pulsa sobre la barra del menú de Configuración (Configure) que se encuentra en la parte inferior. Para configurar tu joystick sigue las instrucciones de pantalla. Para configurar el teclado ilumina y pulsa sobre Configurar (Configure). El ordenador te inducirá a pulsar una tecla para una acción particular. Pulsa sobre HECHO (DONE) para volver al Menú Principal.



CONTROLES

Guardar y Cargar (Save and Load)



GUARDAR Y CARGAR

Después de cada partido de Liga y de Copa se te dará la oportunidad de guardar tus progresos. Si seleccionas guardar, pasarás a la pantalla de Guardar y Cargar (Save and Load).

Para guardar un juego en una casilla pulsa sobre el texto situado a la derecha, dentro del recuadro de Título de la Casilla (Slot Title), que está en la parte superior de la pantalla, utilizando el botón izquierdo del ratón. Aparecerá un cursor parpadeante al final del texto. Borra el texto y teclea un nombre de archivo para tu juego, pulsando a

continuación retorno para confirmar el nombre. Después selecciona una casilla para guardarlo pulsando sobre una con el botón izquierdo del ratón. La casilla seleccionada parpadeará, indicando que está seleccionado; después pulsa sobre GUARDAR (SAVE) para archivar el juego.

Para cargar un juego selecciona la casilla que contiene el juego guardado y después pulsa sobre CARGAR (LOAD). Así cargarás el juego previamente guardado.

Comenzar (Start)

Una vez que hayas seleccionado tus opciones de juego y tu configuración pulsa sobre COMENZAR (START) para iniciar el partido.

Es un Juego de Dos Partes

Fuera del Túnel de Vestuarios

Cuando hayas seleccionado tus opciones y configuraciones de partido habrá llegado el momento de saltar al campo.

El Saque Inicial

El equipo que juega en la parte izquierda del campo realiza siempre el saque inicial.

Controlar a tus jugadores

El ordenador coge automáticamente al jugador que se encuentre más cerca del balón.

Utiliza el joystick/teclado para mover a tu jugador. El botón uno del joystick hace que tu jugador pase el balón y el botón dos le ordena disparar. Tu jugador seleccionado aparecerá destacado sobre el campo de juego con unas marcas alrededor de sus pies que se especifican a continuación.

El único jugador de actua soccer que no controlas es el portero. Lo controla el ordenador, pero tú controlas cómo realiza sus saques de puerta.

Marcas

Triángulo - El jugador tiene la posesión de la pelota. Cuando se ponga a parpadear es que está a distancia de disparo.

Estrella - (Parpadeante) El jugador está en una buena posición para realizar un toque a la primera.

Pulsando el botón 1 en cualquier momento, la estrella que está parpadeando hará que tu hombre corra automáticamente hacia la bola y le de un toque a la primera. La marca de la estrella permanecerá sólida mientras el ordenador sitúa rápidamente a tu jugador en posición y éste realiza su primer toque. Una vez que domines esta capacidad, tu jugador realizará remates de cabeza, remates en plancha, voleas y chilenas de forma regular.

Pulsa el botón 2 para atrapar y controlar el balón.

Círculo - Jugador que se está controlando en ese momento (no tiene la posesión).

Cuadrado - Jugador en posición de realizar un pase paralelo o cruzado.

Cuando aparece la marca del cuadrado, tu jugador está en posición de realizar un pase paralelo o cruzado al área. En este caso déjale simplemente correr la banda y pulsa el botón 2 (no hay necesidad de apuntar) e intentará lanzar la pelota al área. Si uno de tus compañeros de equipo se encuentra en la dirección hacia la que está mirando tu extremo, éste intentará jugar la bola con él antes que cruzarla.

Defendiendo

Cuando estés defendiendo pulsa el botón 2 para hacerle una entrada a otro jugador (tu jugador tiene que encontrarse cerca) o pulsa el botón 1 para realizar una entrada resbalando. Otro método consiste en correr al encuentro de un jugador para tratar de arrebatarle la pelota.

Control de Tiro/Pase

Puedes hacer que la pelota describa un giro o hacerla descender en el último momento añadiendo post-toque. El post-toque se consigue llevando hacia la izquierda del joystick/teclado para dar a la pelota un efecto hacia la izquierda o tirando hacia la derecha, para darle un efecto hacia este lado. Para elevar la pelota, tira hacia atrás, y para mantenerla baja, empuja hacia adelante. Cuanto más rápidamente apliques el post-toque tras la realización del disparo/pase, mayor será el efecto.

Técnicas de Pase y de Disparo

Los jugadores tienen muchas formas diferentes de pasar y golpear la pelota: más abajo aparecen todos los movimientos y combinaciones posibles.

Tecla: Dir = dirección determinada por el movimiento del joystick/teclado

B1 = botón de disparo\tecla uno en el joystick/teclado

B2 = botón de pase\tecla dos en el joystick/teclado

Pase normal - Dir + B2

Disparo normal - Dir + B1, en este tipo de disparo puedes utilizar también el post-toque moviendo la dirección del jugador antes de soltar B1.

Toque a la Primera - Cuando se pasa la pelota a un jugador, aparecerá a sus pies la marca de una estrella. Ahora es cuando puedes realizar los toques a la primera. Mantén pulsado B2 y mantén el joystick centrado. Después suelta el botón y el jugador disparará a gol.

Pase disfrazado - B1 + B2 y Dir, mantén pulsados ambos botones y a continuación selecciona una dirección y suelta B1. Esto parecerá un pase en falso, pero la pelota llegará a un compañero de equipo que debe entonces disparar o golpear de volea.

Disparo cortado - B1 + B2, mantén pulsados ambos botones, después suelta B1 para hacer un disparo cortado hacia adelante. La potencia del disparo viene determinada por la duración de la pulsación del botón antes de soltarlo.

Pase en falso - B2 + Dir, mantén pulsado B2, selecciona una dirección y suelta B2 para pasar la pelota a un compañero de equipo. Para hacer este pase tu compañero tiene que estar parado.

Pase alto - B1 + B2, mantén pulsados los dos botones y después suelta B2 para realizar un pase a la cabeza de un compañero.

Pase potente - B2, golpea hacia delante a lo largo del terreno. La potencia del disparo viene determinada por la duración de la pulsación antes de soltar. Utiliza Dir en el joystick para seleccionar la dirección que desees darle al disparo.

Disparo potente - B1, tu jugador tiene que estar parado para realizar este disparo.

Hay más de cuarenta clases diferentes de disparos y pases en actua soccer, incluyendo remates en plancha, taconazos, paradas con el pecho, patadas bicicleta, chilenas y voleas. Añade esto al número de posibles combinaciones y tendrás más de mil movimientos posibles. Aunque no todos los movimientos aparecen reseñados, son fáciles de encontrar. Usa el modo de práctica para aunar movimientos y combinaciones.

Balón Fuera de Juego

Saques de Puerta

Si se ha producido un fuerte disparo por parte de un jugador atacante y no ha tocado en ninguno de tus jugadores, entonces se produce un saque de puerta. Usa el joystick/teclado para situar al portero y después utiliza cualquiera de los movimientos que aparecen en Pases y Disparos.

Saques de banda

Todos los saques de banda se realizan desde la línea lateral del campo y el jugador que realiza el saque es escogido de forma automática. Para realizar un saque de banda directo a un compañero de equipo tienes que utilizar dir + B2. Utiliza dir + B1 para lanzar la pelota en la dirección elegida sin que vaya dirigida a ningún jugador en particular. Si combinas cualquiera de estos movimientos de saque de banda con un tirón hacia atrás del joystick/teclado, conseguirás un saque de banda alto o largo, dependiendo de la situación.

Libres Directos

Se dan tras una falta u otro tipo de infracción. El jugador se selecciona de forma automática y puedes utilizar cualquiera de los movimientos que aparecen en Pases y Disparos.

Saques de esquina

Para lanzar un saque de esquina, el jugador se selecciona de forma automática. Este se lanza desde el cuarto de círculo que está marcado al lado del banderín de córner. Utiliza cualquiera de los movimientos que aparecen en Pases y Disparos.

Penaltis

El jugador es seleccionado de forma automática. Utiliza dir+B1 para realizar un lanzamiento normal, pudiendo hacer uso después del post-toque, o simplemente B1 para realizar un disparo potente a puerta.

Amonestaciones

Si el árbitro es testigo de alguna entrada sucia, es más que probable que le saque una tarjeta amarilla al jugador infractor. El juego se parará mientras el árbitro le toma el nombre y le muestra la tarjeta. Si la entrada es muy sucia o el jugador es un infractor reincidente verá la tarjeta roja y será expulsado. El puesto de los jugadores expulsados no puede cubrirse con una sustitución.

¡Gooooooooo!!!!!!

¡No hay ninguna sensación parecida! Unas bonitas paredes, pasando elegantemente a los defensores y alojando el balón en el fondo de la red. Parece fácil, pero es necesaria mucha práctica, visión y habilidad para marcar un gol. Y una vez que domines los rudimentos básicos, no existe nada parecido. Bueno, sí que existe, pero no se puede poner en este manual.

Funciones de menú en el partido

(No están disponibles en un Juego Red)

Para acceder al menú de funciones internas del partido, pulsa F1. Esta pantalla de menú te permite ver una repetición, sustituir a un jugador y cambiar la formación de tu equipo. Repetición (Replay): La función de repetición registra automáticamente los últimos 15 segundos de la acción; así que si acabas de marcar un gol extraordinario puedes volver a verlo una y otra vez. Para verla, selecciona la función de Repetición y pulsa F3. Usa F1 y F2 para ralentizarla o acelerarla. Puedes también cambiar el ángulo de cámara desde el que ves la repetición pulsando del 1 al 8 en el teclado. Cuando hayas terminado de deleitarte, pulsa F4 para volver al partido. (No está disponible en 4 megas de memoria).

Sustitución (Substitution): Para sustituir a un jugador pulsa F2 mientras visualizas el menú de funciones internas del partido. Esto hará que aparezca el menú de Sustituciones. Pulsa F1 para desplazarte por tus jugadores y seleccionar cuál de ellos quieres que salga del campo. Ahora pulsa F4 para seleccionar al jugador que quieras hacer entrar. Después selecciona F2 para confirmar la sustitución o pulsa F3 para cancelar. Antes de poder realizar tu sustitución, tendrás que esperar a que se pare el juego. Si estás esperando para hacer una sustitución, aparecerá una pequeña camiseta de fútbol, con la letra S sobre ella, al lado del nombre de tu equipo. Tan pronto como se produzca una interrupción en el juego, tu jugador será sustituido.

Formación (Formation): Esta opción te permite cambiar la formación del equipo. Pulsa F1 para desplazarte por todas las formaciones disponibles y después pulsa F2 para seleccionar o F3 para cancelar. Si hay 4 jugadores participando en el juego, cada uno de ellos tiene su propia tecla-F para acceder al menú de funciones internas del partido; el jugador 2 utilizará F2, el 3 F3 y el 4 F4. Recuerda que este menú no está disponible en los juegos de red.

Teclas-F y otras Teclas

F1 a F4 para permitir a los jugadores (1 al 4) llamar a los menús internos de partido.

F5 para desplazarte por los diferentes detalles posibles del campo.

F6 para activar o desactivar el detalle de línea.

F7 para activar o desactivar el cielo.

F8 para activar o desactivar los detalles del jugador.

F10 para cambiar entre resolución baja y alta.

Pausa - para situar el juego en pausa, pulsa Pausa mientras estés jugando el partido.

9 - pulsa 9 para encender y apagar la pantalla de vídeo.

Pulsa ESC para volver al Menú Principal desde un juego. Si pulsas ESC en el Menú Principal, te sacará del juego al indicador de DOS.

TAB - Al pulsar la tecla TAB durante el partido se activa y desactiva la visualización del campo. Pulsa TAB en el Menú Principal para ver la película de Vídeo de la elaboración de actua soccer.

CAMARAS

CAMARA CABLE (por defecto). Pulsa 6, mientras te encuentres dentro del partido, para seleccionar Cable. Esta cámara seguirá de cerca la pelota y puedes ajustar su altura utilizando las teclas de las flechas del teclado numérico que apuntan hacia arriba y hacia abajo. Utiliza las teclas de las flechas que apuntan hacia la izquierda y hacia la derecha, en el teclado numérico, para acercar y alejar la imagen.

CAMARA LEJANA. Pulsa 1 para ver el partido desde la distancia de la grada.

CAMARA PLANO. Pulsa 2 para tener una vista de plano. Esto te proporciona una visión elevada. Utiliza las teclas de las flechas que apuntan hacia arriba y hacia abajo, en el teclado numérico, para acercar y alejar la imagen.

CAMARA LINEA DE GOL. Pulsa 3 para ver el partido desde tu línea de gol. Utiliza las teclas de las flechas del teclado numérico que apuntan hacia arriba y hacia abajo para ajustar la altura de la cámara, y las que apuntan hacia la izquierda y la derecha para acercar y alejar la imagen.

CAMARA ARBITRO. Pulsa 7 para ver el partido desde el punto de vista del árbitro. A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de los árbitros que dirigen los partidos que vemos, tú vas a poder ver algo desde este punto de vista. Si la vida real fuese como la de los juegos de ordenador, seríamos los líderes de la liga.

CAMARA MANUAL. Pulsa 4 para seleccionar la cámara manual. Utiliza el ratón para seleccionar un punto de vista. También puedes seleccionar las flechas que apuntan hacia arriba y hacia abajo para cambiar el plano de visión.

CAMARA JUGADOR. Pulsa 5 para seleccionar esta cámara, que te proporciona el punto de vista de cualquiera de tus jugadores. Casi puedes sentir el balón a tus pies. Para cambiar de jugador a jugador, usa las teclas 8 y 2 del teclado numérico.

CAMARA ISOMETRICA (ISO). Pulsa 8 para ver el partido desde el punto de vista isométrico clásico.

En cualquiera de los modos de cámara que aquí se analizan, utiliza las teclas 8 y 2 del teclado numérico para subir y bajar la cámara. En los modos de vistas de Línea de Gol, Cable e Isométrico, utiliza las teclas 4 y 6 del teclado numérico para acercar y alejar la imagen.

Resolución de Problemas

Si tienes problemas a la hora de ejecutar actua soccer, aquí tienes algunas pistas para ayudarte a empezar.

1. Para usar la versión CD-ROM de actua soccer necesitas el controlador de CD-ROM correcto. Para conseguirlo debes introducir una línea en CONFIG.SYS. Consulta la documentación que acompaña a tu unidad de CD-ROM para hallar la línea de comando exacta que necesitas. También necesitarás añadir el controlador de extensiones CD de Microsoft (MSCDEX.EXE) en tu AUTOEXEC.BAT.

2. Si el programa no se está cargando correctamente, o se interrumpe mientras estás jugando, es posible que no tengas la suficiente memoria disponible para que el juego se ejecute. La primera cosa que hay que hacer es crear un disco de arranque utilizando el programa INSTALL de actua soccer, situado en el directorio en que actua soccer haya sido instalado en el disco duro. Si esto no sirve de ayuda o no quieres crear un disco de arranque, sigue estas pistas: actua soccer necesita 400 KB de memoria base y 3 Mb de memoria extendida (XMS). Puedes determinar la memoria de que dispones ejecutando INSTALL /i.

3. Asegúrate de que no tienes SMARTDRIVE funcionando en tu archivo AUTOEXEC.BAT.

4. Si el programa no produce el sonido correctamente, comprueba que has instalado la tarjeta de sonido, puerto, IRQ y DMA correctos utilizando el programa INSTALL de actua soccer.

Mira el programa READ.ME para enterarte de los cambios al manual de última hora.

Ejecutando actua soccer bajo Windows ® 95

Actua soccer puede ejecutarse desde Windows ® 95 y está preparado para hacerlo de dos formas diferentes. Instálalo normalmente pulsando dos veces sobre el icono INSTALL. Ignora todos los avisos sobre memoria. Entonces:

1. Para ejecutar el programa con Windows ® 95, simplemente pulsa dos veces sobre el icono llamado ACTUAW. Ya que el juego se ejecuta con Windows ® 95 en el fondo, sería conveniente que estuvieran en uso cuantas menos aplicaciones posibles.
2. Si tienes problemas ejecutando el programa desde Windows ® 95 puedes pulsar dos veces sobre el icono llamado ACTUAD. Este te permitirá jugar el programa en modo DOS completo y exclusivo. En los casos en que actua soccer se ejecute muy lento deberías usar el icono ACTUAD.

Windows ® es una marca registrada de Microsoft Corporation.

COPYRIGHT

© Copyright 1996 Gremlin Interactive Limited. Todos los derechos reservados. Este manual y la información contenida en el/los discos de actua soccer son copyright de Gremlin Interactive Limited. El dueño de este producto está autorizado a utilizarlo sólo para su uso personal. Nadie puede transferir, dar o vender una parte de este manual o de la información en el disco sin el permiso previo de Gremlin Interactive Limited. Cualquier persona o personas que reproduzcan parte del programa, en cualquier medio, por cualquier razón, serán culpables de violación de las leyes de copyright y sujetos a los procesos legales que el dueño del copyright desee iniciar.

Instalação

Instalando “actua soccer” a partir do CD-ROM

1. Introduza o CD-ROM de “actua soccer” na sua drive de CD-ROM.
2. Selecione a letra correspondente à sua drive de CD-ROM (por exemplo, D:).
3. Escreva INSTALL na linha de comando. O programa “Install” arrancará então. O programa “Install” é formado por uma série de menus separados, cada um com opções seleccionáveis. O menu seleccionado está iluminado. Pode mudar de posição usando um Rato, caso tenha um instalado. Carregando no botão do Rato selecciona uma opção, ou pode usar “actua soccer” teclas de cursor no teclado. Carregando em ENTER selecciona a opção.
4. Quando acabar de instalar o jogo e escolher a placa de som para os efeitos sonoros e música, selecione “Exit” e grave a configuração. “Actua soccer” suas escolhas serão gravadas e usadas cada vez que jogar.

Instalando “actua soccer” a partir de disquetes.

1. Introduza a disquete 1 de “actua soccer” na sua drive de disquetes.
2. Selecione a letra correspondente à sua drive de disquetes (por exemplo, A:).
3. Escreva INSTALL na linha de comando. O programa “Install” arrancará então. O programa “Install” é formado por uma série de menus separados, cada um com opções seleccionáveis. O menu seleccionado está iluminado. Pode mudar de posição usando um Rato, caso tenha um instalado. Carregando no botão do Rato selecciona uma opção, ou pode usar “actua soccer” teclas de cursor no teclado. Carregando em ENTER selecciona a opção.
4. Quando acabar de instalar o jogo e escolher a placa de som para os efeitos sonoros e música, selecione “Exit” e grave a configuração. “Actua soccer” suas escolhas serão gravadas e usadas cada vez que jogar.

Jogando “actua soccer”

A Versão CD-ROM

Embora execute o jogo a partir do seu disco rígido, o jogo está no CD-ROM e tem de o manter na drive de CD-ROM durante todo o tempo em que estiver a jogar “actua soccer”.

1. Certifique-se de que o CD-ROM de “actua soccer” está na sua drive de CD-ROM.
2. Na linha de comando selecione o directório onde instalou “actua soccer” (por exemplo, CDIASOCCER).
3. Quando estiver no directório correcto, escreva SOCCER para executar o jogo. O jogo verifica o seu sistema e optimiza-se para “actua soccer” capacidades da sua máquina.

A versão em disquetes

Durante o processo de instalação o conteúdo das disquetes será copiado para o seu disco rígido. Poderá então jogar directamente a partir do seu disco rígido. Não pode jogar directamente das disquetes.

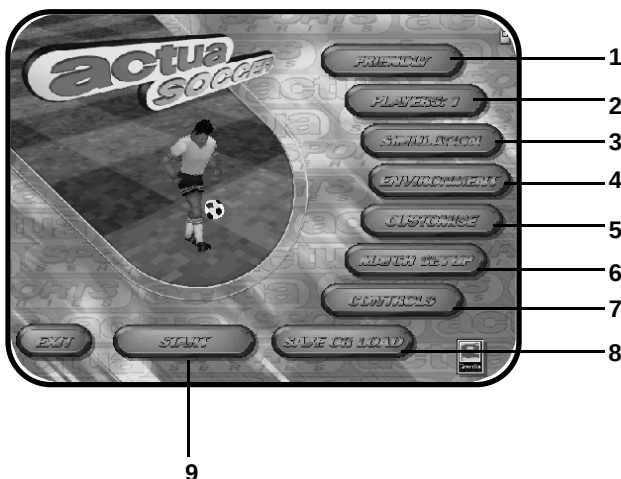
1. Na linha de comando selecione o directório onde instalou “actua soccer” (por exemplo, CDIASOCCER).
2. Quando estiver no directório correcto, escreva SOCCER para executar o jogo.

PROTECÇÃO (só para a versão em disquetes)

Quando carrega “actua soccer” pela primeira vez, aparece um ecrã de instruções pedindo-lhe que um número da roda de códigos, que encontrará na embalagem de “actua soccer”. Aparecem duas letras no ecrã, uma por cima da outra; isto deverá ser recriado usando a roda de códigos para as letras que aparecem no ecrã. Ser-lhe-á pedido que indique o número que aparece numa das janelas da secção interior da roda de códigos. Localize a janela e escreva o número visível através da janela e carregue em ENTER. Uma vez feito isto, “actua soccer” começará.

Menu Principal

Depois de instalar “actua soccer”, o primeiro ecrã de menu que aparece é o ecrã do Menu Principal. A partir do Menu Principal pode definir o seu modo de jogo, configurar o som e o método de controlo e mudar o detalhe das imagens.



1. Barra de menu do Tipo de Jogo (“Game Type”). 2. Barra de menu dos Jogadores (“Players”). 3. Barra de menu do Estilo de Jogo (“Game Style”). 4. Barra de menu do Ambiente (“Environment”). 5. Barra de menu de Personalização (“Customise”). 6. Configuração do Desafio (“Match Set-up”). 7. Barra de menu dos Controlos (“Controls”). 8. Barra de menu de Gravar ou Carregar (“Save and Load”). 9. Começar (“Start”).

Para seleccionar um item do Menu Principal, coloque o ponteiro do Rato sobre a opção que pretende e carregue no botão esquerdo do Rato. Algumas opções do Menu Principal levam-no para outro ecrã ou a barra de menu desenrola-se para revelar outra opção; continue a clicar na barra de menu para alternar por todas as opções disponíveis.

Antes de começar a jogar leia o resto deste manual para configurar as suas opções de jogo.

Uma vez tudo seleccionado a seu gosto, carregue em START para ir para um desafio.

“Screen Saver ”

Se deixar “actua soccer” em execução no seu computador sem lhe mexer durante uns minutos enquanto está a usar o Menu Principal, um “screen saver” automático entra em acção para evitar que o seu monitor sofra. Para parar o “screen saver” carregue em qualquer tecla para voltar ao Menu Principal.

“Game Type” (Tipo de Jogo)

“ Friendly Game” (Jogo Amigável)

Um único jogo, onde pode seleccionar ser qualquer equipa contra qualquer outra equipa. Depois de ter seleccionado as suas opções (número de jogadores, etc.), carregue em START para começar um jogo amigável.

Depois de carregar em START, aparece o ecrã “Friendly Next Match”; aí escolhe a equipa com que vai jogar, e contra quem vai jogar.



Para seleccionar uma equipa, carregue em qualquer uma das duas setas ao lado das bandeiras para passar por todas as equipas disponíveis. Depois de seleccionadas as duas equipas, carregue no botão com o ponto de interrogação para ver a informação sobre as equipas.

Quem está a jogar e qual a sua posição no terreno?

Se está a jogar contra o computador, não pode mudar a estrutura da equipa do computador, mas pode mudar a sua. Carregue no botão com o ponto de interrogação junto à bandeira para passar ao ecrã “Squad Selection”. Aí verá a lista completa da sua equipa e em que disposição estão a jogar. Para deslocar ou mudar qualquer um dos jogadores, carregue com o botão esquerdo do Rato no jogador que quer deslocar para o iluminar. Depois carregue no jogador que quer trocar com ele usando o botão direito do Rato. Os jogadores trocam então de lugar. Para ver a forma de um jogador, carregue no nome dele com o botão direito do Rato.

Cada jogador tem um conjunto de características pessoais registadas em percentagem; se um jogador tem 80% ou mais em qualquer uma das aptidões, isso será assinalado por um pequeno ícone em frente ao seu nome no ecrã “Squad Selection”. É importante que verifique a forma de cada jogador porque quererá jogar com a equipa mais forte possível para ter hipóteses de ganhar.



Abaixo está a lista das características que são importantes para cada tipo de jogador:

GUARDA-REDES

VISION (VISÃO)
PACE (RAPIDEZ)
CONTROL (CONTROLO)
ACCURACY (PRECISÃO)
DISCIPLINE (DISCIPLINA)

DEFESA

POWER (FORÇA)
DISCIPLINE (DISCIPLINA)
PACE (RAPIDEZ)
FLAIR (TALENTO)
STAMINA (ENERGIA)

CENTRO-CAMPISTA

CONTROL (CONTROLO)
FLAIR (TALENTO)
VISION (VISÃO)
PACE (RAPIDEZ)
ACCURACY (PRECISÃO)

ATACANTE

FLAIR (TALENTO)
POWER (FORÇA)
ACCURACY (PRECISÃO)
PACE (RAPIDEZ)
CONTROL (CONTROLO)

Para mudar a formação da sua equipa, clique na barra de menu em baixo à esquerda do ecrã; continue a carregar para passar por todas as opções disponíveis. O mapa de formação dá-lhe uma representação visual da formação escolhida. Quando estiver satisfeito com a disposição da sua equipa, clique em DONE para voltar ao ecrã de selecção “Friendly”. Clique em DONE para começar o desafio ou em CONTROLS para configurar o método de controlo por si escolhido.

“League Game” (Campeonato)

Selecione “League” para fazer um campeonato, onde pode jogar contra todas as outras equipas para ser campeão ou conseguir a promoção para a divisão seguinte.

Selecione “League” em “Game Type” na barra de menus no Menu Principal, e depois clique em START para começar um campeonato. Aparece então o ecrã “Player 1 Select Team”; neste ecrã clique na equipa com que quer jogar e clique em DONE para começar.

Se seleccionou mais do que um jogador em “Players” no Menu Principal, o jogador um escolhe primeiro a sua equipa, e depois clica em NEXT para que o jogador dois possa escolher uma equipa.

O jogador dois pode escolher jogar com outra equipa ou jogar na mesma equipa que o jogador um.

Há-de ver que uma pequena bola de futebol com um número aparece por baixo do nome de uma equipa, o que significa que outro jogador já seleccionou essa equipa e o número representa o número do jogador. Podem participar até quatro jogadores na mesma equipa num computador ou podem jogar cada um em equipas diferentes se quiserem.

Todas as quarenta e quatro equipas estão divididas em três divisões dependendo de como elas estão agrupadas, de modo que se escolher a Inglaterra ficará no grupo B ou se escolher a Alemanha ficará no grupo A. Se mais do que um jogador está a jogar e todos estão em equipas diferentes, então os jogos serão feitos por ordem da lista.

Antes do desafio aparecerá o ecrã “Next Match”; neste poderá definir os controlos e gravar ou carregar um jogo. Uma vez seleccionada a sua equipa, clique em DONE para começar o desafio.

Depois de cada desafio verá as “League Tables”. Neste ecrã pode ver a sua classificação actual no campeonato bem como as classificações dos outros dois grupos.

Clique em DONE para ir para o ecrã “Results Round-Up”, que mostra os resultados de todos os desafios jogados no campeonato.



	P	W	D	L	F	A	GD
Italy	0	7	0	0	19	0	+19
Brazil	0	6	2	0	12	0	+12
Norway	0	4	1	0	13	2	+11
Sweden	0	0	1	2	8	10	-2
Holland	0	3	3	0	10	0	+10
Germany	0	3	2	1	11	5	+6
Romania	0	3	2	3	9	6	+3
Argentina	0	3	2	3	7	0	+7
Spain	0	2	3	0	4	7	-3
Denmark	0	1	3	3	7	5	+2
Russia	0	1	2	3	0	21	-21
Republic of Ireland	0	0	2	3	2	16	-14
Switzerland	0	0	2	3	4	18	-14
Nigeria	0	0	1	7	7	22	-15

Clique em DONE para ir para o desafio seguinte. No fim da temporada aparece o ecrã “End of Season”, que lhe dá toda a informação relativa às promoções e descidas. Clique em “New Season” para começar uma nova temporada.



Rank	Team	Points
1	Colombia	1
2	Germany	2
3	Korea	3
4	France	4
5	USA	5
6	Switzerland	6
7	China	7
8	Zambia	8
9	Ireland	9
10	Holland	10
11	Uruguay	11
12	Portugal	12
13	Ghana	13
14	Norway	14
15	Finland	15
16	Egypt	16

Jogando no Modo de Simulação

Quando joga um campeonato no Modo de Simulação pode ver que equipas estão a jogar umas com as outras e os resultados dos jogos um a um mais as alterações provocadas na classificação pelo resultado dos jogos. O seu desafio pode ser o primeiro ou o último da jornada mas tem a oportunidade de ver aquilo que o espera.

“Cup” (Taça)

Esta é uma competição tipo bota-fora: se perder um desafio, fica de fora. Se seleccionar “Cup” pode escolher quantas equipas quer e quais as que vão jogar na competição. Certifique-se de que em “Game Type” está “Cup” seleccionado, e depois clique em “Customise” no Menu Principal. No ecrã “Customise”, clique em NEXT, em baixo à esquerda.



Para seleccionar quantas equipas vão jogar na competição clique numa camisola com o número de equipas que pretende. Uma vez seleccionado o número de equipas, clique em NEXT para ver o ecrã “Participating Teams”.



Neste ecrã selecciona as equipas com que quer que joguem na Taça. As equipas seleccionadas ficarão iluminadas a branco e as não seleccionadas a cinzento. Para desseleccionar uma equipa, clique no nome dela com o botão direito do Rato. Para seleccionar uma equipa clique no nome dela com o botão esquerdo do Rato. Uma vez seleccionadas as equipas que quer que joguem na Taça clique em DONE para voltar ao Menu Principal. Depois clique em START para começar a competição.

Agora tem de seleccionar a equipa com que quer jogar no ecrã “Team Selection”. Selecciona a equipa com que quer jogar clicando na bandeira dessa equipa e depois clique em DONE para ir para a competição.

Antes do desafio aparece o ecrã “Next Match”; aí pode definir os controlos e gravar ou carregar um jogo.

Se ganhar irá para a próxima ronda mas, se perder, acabou-se. O computador mostrará os resultados da ronda para que possa ver quem ganhou e passou à ronda seguinte.

Veja também quem está a jogar e com que formação em “Friendly Game” para saber como organizar a sua equipa. Uma vez definida a sua equipa, clique em DONE para começar o desafio.

Jogando no Modo de Simulação

Quando joga uma Taça no Modo de Simulação pode ver as equipas que jogam umas com as outras e os resultados dos jogos um a um. O seu desafio pode ser o primeiro ou o último da jornada mas tem a oportunidade de ver aquilo que o espera, a menos que perca, claro.

Rede

(SÓ NA VERSÃO EM CD-ROM)

Antes de tentar executar um jogo de “actua soccer” em rede, certifique-se de que as drivers da sua rede estão carregadas. Para fazer um jogo em rede, vá para “Game Type” no Menu Principal e clique em “Game Type” para mudar para “Network”. Uma vez seleccionada “Network”, verá que o menu “Players” muda para “Game”. O menu “Game” possibilita até 8 jogos diferentes em rede em simultâneo. “actua soccer” também permite até 20 jogadores num jogo em rede e só precisa de uma cópia de “actua soccer”, por isso não há necessidade de comprar várias cópias do jogo. Certifique-se de que o jogo está instalado em todas as máquinas a serem incluídas na rede.

Antes de clicar em START, cada um dos jogadores que vão participar no mesmo jogo deverão decidir a configuração de jogo. Se estiverem quatro jogadores em rede, deverão todos definir “Game” na barra de menus com o mesmo número (por exemplo, “Game:1”). Depois os jogadores clicarão em START. O primeiro jogador a registar a rede verá o ecrã “Next Match”. Aí, esse jogador pode seleccionar as duas equipas que vão jogar.

Uma vez seleccionadas as duas equipas, clique em DONE para ir para o ecrã “Network Player Selection”; neste ecrã pode seleccionar por qual das duas equipas vai jogar. Para seleccionar um jogador, clique no seu nome usando o botão esquerdo do Rato; uma vez seleccionado um jogador, o seu nome ficará a piscar para indicar a escolha. Se só houverem dois jogadores em rede, seleccione “autoplayer”. Seleccionando “autoplayer”, o computador muda automaticamente para o jogador mais próximo. Se houverem mais de dois jogadores (humanos), podem seleccionar cada um deles um jogador individual, o que permite ser esse jogador durante todo o desafio; ou, se todos os jogadores seleccionarem “autoplayer”, os seus jogadores serão automaticamente seleccionados para serem os jogadores mais próximos da bola. Se estiverem num jogo como jogadores individuais, cada equipa só pode ter nela um jogador individual; se outro jogador já tiver seleccionado um jogador de uma equipa, isto será indicado por uma pequena bola de futebol com um número.

Depois de ter seleccionado o lado em que está e por quem vai jogar, clique em DONE para começar o desafio. Aparece a mensagem “WAITING” na barra de menus; depois de todos os outros jogadores da rede terem feito as suas selecções e clicado em DONE, o desafio começa.

“Practice” (Treino)

Você tem o estilo e a técnica das equipas de futebol solteiros/casados? Então, o que precisa mesmo é de treinar. Seccione “Practice” em “Game Type” e clique em START. Aparecerá então o ecrã “Next Match”. Aí, pode seleccionar por que equipa vai jogar e contra que equipa vai jogar. Clique nas setas ao lado de cada bandeira para ver as 44 equipas.

Depois de seleccionar as equipas, clique em DONE para ir para o desafio. Uma vez no relvado verá que a sua é a única equipa em campo, para além do guarda-redes adversário. Isto dá-lhe uma boa oportunidade para praticar combinações de movimentos, passes e remates. No modo “Practice” só joga meio tempo, por isso poderá querer mudar a duração do jogo (“Game Length”) em “Match Set-up”, no Menu Principal.

“Players” (Jogadores)

Clique aqui para seleccionar o número de jogadores a jogarem em “actua soccer”. Podem jogar até quatro jogadores ao mesmo tempo num computador. Selecciona o número de jogadores clicando nesta opção para passar por todas as escolhas disponíveis.

“Game Styles” (Estilos de Jogo)

“Arcade” (Acção)

Selecione “Arcade” para o estado geral da equipa seja mais importante do que a forma individual dos jogadores. Isto torna a escolha de membros individuais da equipa menos importante, o que é ideal para os que não estão muito interessados em estratégia e estatísticas, mas mais na acção do jogo.

“Simulation” (Simulação)

(Só para desafios da Taça e do Campeonato)

Isto é que é a sério: você tem de seleccionar a equipa e cada jogador convocado tem influência. Este modo é para os verdadeiros treinadores: uma vez seleccionada a sua equipa, é a escolha de jogadores e o modo como joga que realmente contam.

“Environment” (Ambiente)

Esta opção permite-lhe regular o ambiente do seu jogo a seu gosto, ao nível da imagem e do som.

“Environment” (Ambiente)

Este conjunto de opções permite-lhe regular o detalhe das imagens enquanto joga “actua soccer”. Para mudar qualquer uma destas opções, clique na opção com qualquer botão do Rato. Isto liga/desliga a opção, ou muda para outra disponível. As opções e as funções são as seguintes:

“Sky” (Céu)

- Selecciona On (Ligado) ou Off (Desligado)

“Stadium” (Estádio)

- Selecciona High (Alto) ou Low (Baixo)

“Line Detail” (Detalhe da Linha)

- Selecciona High (Alto) ou Low (Baixo)

“Video Wall” (Ecrã Gigante)

- Selecciona On (Ligado) ou Off (Desligado)

“Player Detail” (Detalhe do Jogador)

- Selecciona High (Alto) ou Low (Baixo)

“Pitch Detail” (Detalhe do Relvado)

- Selecciona High (Alto), Medium (Médio) ou Low (Baixo)

“Resolution” (Resolução)

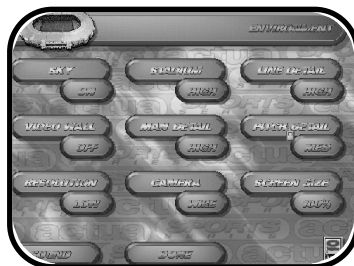
- Selecciona High (Alto) ou Low (Baixo)

“Camera” (Câmara)

- Selecciona Wire (Linha Lateral), Far (Afastada), Plan (Vista Aérea), G. Line (Linha de Golo), Iso (Isométrica), Player (Jogador) ou Ref. (Árbitro). Cada câmara pode ser regulada ao gosto do jogador.

“Screen Size” (Tamanho do Ecrã)

- 100%, 85%, 85%W, 75%, 75%W, 65%, 65%W, 50%, 50%W. Enquanto estiver no jogo, pode usar também as teclas + e - para alternar pelos tamanhos de ecrã disponíveis.



“Sound” (Som)

Selecione “Sound” clicando nele, onde pode regular todos os volumes sonoros do jogo. Para regular o nível de som, carregue no botão esquerdo do Rato e mantenha-o pressionado enquanto desloca o botão na barra deslizante que quer regular. Desloque-a para a esquerda para diminuir o volume de som e para a direita para aumentar o volume. Aumentar e diminuir o volume de som tem o seguinte efeito em cada opção:

“Crowd” - O ruído do público.

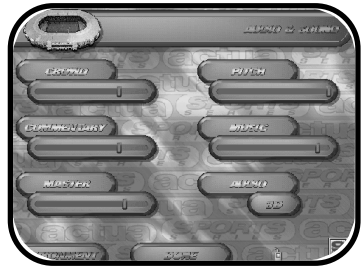
“Pitch” - Sons dos acontecimentos no relvado.

Comentar y - Oc comentários de “actua soccer”. Para desligar, coloque em zero.

“Music” - Volume da música de fundo.

“Master” - Todos os níveis de volume de som em simultâneo.

“Audio” - Selecione “3D” para obter um som estéreo em pleno. Selecione “mono” para... bom, isso mesmo.



“Customise” (Personalização)

“Customise” permite-lhe mudar os nomes dos treinadores e jogadores de cada equipa. Clique na bandeira da equipa com o botão esquerdo ou o direito do Rato para passar por todas as equipas disponíveis. Uma vez encontrada a equipa que pretende alterar, clique no nome de um jogador ou do treinador com o botão esquerdo do Rato. Aparece então um cursor a piscar no fim do nome; apague o nome existente e escreva um novo. Uma vez escrito o nome que pretendia alterar, carregue em ENTER para confirmar a alteração. Pode modificar todos os nomes que quiser.



“Match Set-up” (Configuração do Desafio)

Mude as regras à sua vontade! “Match Set-up” permite-lhe ligar e desligar o ‘fora-de-jogo’, que de qualquer maneira é uma grande estopada. Também pode ligar e desligar as substituições, os livres e as cargas. Desligar estas opções torna o jogo menos realista, mas é o ideal para um jogo frenético sem paragens.

A duração do jogo (“Game Length”) tem várias opções disponíveis (5, 10, 20, 40 e 90); isto permite-lhe definir a duração do jogo em tempo real. Por exemplo, se definir esta opção como 20, jogará 20 minutos reais, em duas partes de 10 minutos cada. Para mudar esta opção, clique nela para alternar por todas as opções disponíveis.

A velocidade de vento (“Wind Speed”) tem três parâmetros: “low” (baixo), “med” (médio) e “high” (alto). Quanto mais alto o parâmetro, mais efeito o vento tem na bola (isto é, obviamente, uma vantagem, se tiver o vento a favor, mas é uma desvantagem se tiver o vento contra).



A última opção neste ecrã é a selecção de um árbitro ("Referee"). Esta opção só se aplica a um jogo amigável.

Nos jogos da Taça ou do Campeonato, devido à necessidade de árbitros neutros, não pode seleccionar um árbitro. Para seleccionar um árbitro para um jogo amigável, clique na camisola do árbitro com um botão do Rato para alternar pelos árbitros disponíveis. Também está disponível um selector aleatório; se for este o escolhido, o computador seleccionará o árbitro para o desafio.

Clique em DONE para voltar ao Menu Principal.

"Controls" (Controlos)



Este ecrã permite-lhe alterar o método de controlo. Para seleccionar um método de controlo, ilumine o método que quer usar clicando nele com o botão esquerdo do Rato. Para mover um determinado método de controlo para um jogador, ilumine-o com o botão esquerdo do Rato e depois clique no método de controlo que quer alterar usando o botão direito do Rato; os dois métodos de controlo trocarão de lugares. Para configurar um método de controlo, ilumine o método que quer configurar e depois clique em "Configure", em baixo. Para configurar o seu Joystick siga as instruções que aparecerem. Para configurar o teclado, ilumine e clique em "Configure". O computador pedir-lhe-á que carregue numa tecla para uma determinada acção. Clique

em DONE para voltar ao Menu Principal.



"Save and Load" (Gravar e Carregar)

Após cada desafio da Taça ou do Campeonato, terá a oportunidade de gravar a sua evolução; se aceitar gravar, irá para o ecrã "Save and Load".

Para gravar um jogo num espaço livre, clique no texto no lado direito da caixa do "Slot Title" no topo do ecrã, usando o botão esquerdo do Rato. Aparece um cursor a piscar no final do texto; apague-o e escreva o nome com que quer gravar o jogo e carregue em ENTER para confirmar o nome. Depois seleccione um espaço onde o gravar clicando nele com o botão esquerdo do Rato. O espaço seleccionado ficará a piscar, indicando que está seleccionado; depois clique em "SAVE" para gravar o jogo nesse espaço com o nome que escreveu.

Depois em ENTER para confirmar o nome. Depois seleccione um espaço onde o gravar clicando nele com o botão esquerdo do Rato. O espaço seleccionado ficará a piscar, indicando que está seleccionado; depois clique em "SAVE" para gravar o jogo nesse espaço com o nome que escreveu.

Para carregar um jogo, seleccione o espaço que contém o jogo que pretende e clique em "LOAD" para carregar um jogo previamente gravado.

"Start" (Começar)

Depois de ter seleccionado as opções e configuração do seu jogo, clique em "Start" para começar o desafio.

É Um Jogo Com Duas Partes

A Saída do Túnel

Uma vez seleccionadas as opções e configuração do seu jogo, é a altura de 'morder a relva'.

O Pontapé de Saída

A equipa que estiver a jogar do lado esquerdo do relvado dá sempre o pontapé de saída.

Controlando os seus Jogadores

O computador selecciona automaticamente o jogador que estiver mais próximo da bola; use o Joystick ou o teclado para mover o seu jogador. O botão um do Joystick faz o seu jogador passar a bola e o botão dois faz rematar. O jogador seleccionado estará iluminado com um círculo à volta dos pés.

O único jogador em "actua soccer" que não controla é o guarda-redes. Quem o controla é o computador, embora você controle o a forma como ele cobra o pontapé de baliza.

Indicadores Luminosos

Triângulo - O jogador tem a posse da bola. Quando ele pisca, está em condições de rematar.

Estrela - (A piscar) O jogador está em boa posição para jogar ao primeiro toque.

Carregando no B1 em qualquer altura em que a estrela esteja a piscar faz com que o seu homem corra para a bola e jogue ao primeiro toque. A estrela iluminada mantém-se sólida enquanto o computador coloca rapidamente o seu jogador em posição e dá o primeiro toque. Quando dominar esta técnica, os seus jogadores serão capazes de cabecear, mergulhar de cabeça, fazer passes em 'volley' e dar pontapés de bicicleta com uma certa regularidade.

Carregue no B2 para controlar a bola.

Círculo - Jogador controlado, mas que não possui a bola.

Quadrado - O jogador está em posição para passar ou centrar a bola.

Quando aparece o quadrado iluminado, o seu jogador está em posição para passar ou centrar a bola para dentro da caixa. Limite-se a continuar a correr pelo corredor lateral e carregue no B2 (não é necessário apontar), a o seu jogador tentará enviar a bola para a caixa. Se algum dos seus companheiros de equipa estiver na direcção para onde o lateral está virado, ele tentará passar a bola para esse jogador em vez de a cruzar.

Defesa

Quando estiver a defender carregue no B2 para 'atacar' o jogador que tem a bola (o outro jogador tem de estar próximo) ou carregue no B1 para fazer um corte 'de carrinho'. Outro método é limitar-se a correr em direcção ao adversário e tentar tirar-lhe a bola na luta 'ombro-a-ombro'.

Controlo do Passe/Remate

Pode dar efeito à bola no último instante com um 'pós-toque'. O 'pós-toque' é conseguido puxando para a esquerda para girar a bola para a direita ou puxando para a direita para girar a bola para a esquerda com o Joystick ou com o teclado. Para enviar a bola para a frente girando para trás (de forma a fazer um arco, com o efeito) puxe para trás, ou empurre para a frente para manter a bola baixa. Quanto mais depressa aplicar o 'pós-toque' após o passe ou remate, maior o efeito.

Técnicas de Passe e Remate

Há muitas maneiras diferentes de os jogadores passarem e acertarem na bola: abaixo estão todos os movimentos e combinações possíveis.

Chave: Dir= direcção determinada pelo movimento do Joystick/teclado.

B1= botão/tecla um de remate no Joystick/teclado

B2= botão/tecla um de passe no Joystick/teclado

Passe normal - Dir+B2

Remate normal - Dir+B1; também pode usar um 'pós-toque' neste tipo de lance movendo a direcção do jogador antes de largar o B1.

Primeiro Toque - Quando a bola é passada a um jogador, o sinal em redor dos seus pés é uma estrela; é nesta altura que pode dar o primeiro toque. Carregue no B2 e mantenha o Joystick centrado e depois liberte o botão e o jogador rematará à baliza.

Passe dissimulado - B1+B2 e Dir; mantenha ambos os botões pressionados e depois seleccione a direcção e largue o B1. Isto parecerá um passe tosco, mas irá direito a um colega de equipa que terá então de rematar ou acertar na bola.

Remate baixo - B1+B2; mantenha ambos os botões pressionados, depois liberte o B1 para rematar a bola para a frente. A potência do remate é determinada pelo tempo que o botão se mantém pressionado antes de ser libertado.

Passe parado - B2+Dir; carregue no B2 e seleccione a direcção, e liberte o B2 para passar para um colega de equipa. O seu jogador tem de estar quieto para fazer este passe.

Passe alto - B1+B2; carregue em ambos os botões, depois liberte o B2 para fazer um passe alto para a cabeça de um colega de equipa.

Passe em força - B2; pontapé rasteiro para a frente. A potência do passe é determinada pelo tempo que o botão se mantém pressionado antes de ser libertado. Use Dir no Joystick para seleccionar a direcção do passe que pretende.

Remate em força - B1; o seu jogador tem de estar quieto para fazer este remate.

Há mais de quarenta tipos de passes e remates diferentes em "actua soccer" incluindo mergulhos de cabeça, pontapés de bicicleta, passes em volley, etc.. Acrescente isto ao número possível de combinações e obtém mais de uma centena de movimentos possíveis. Embora nem todos os movimentos estejam referidos, eles são fáceis de descobrir: use o modo "Practice" para se treinar e descobrir combinações possíveis.

Lances de Bola Parada

Pontapé de baliza

Se a bola foi rematada para fora pela linha de fundo por um adversário sem ter tocado em nenhum dos seus jogadores, há lugar a um pontapé de baliza. Use o Joystick ou o teclado para posicionar o guarda-redes e use qualquer um dos movimentos indicados em "Passe e Remate".

Lançamento da linha lateral

Todos os lançamentos são feitos da linha lateral e o jogador que faz o lançamento é seleccionado automaticamente. Para um lançamento para um colega de equipa use dir+B2; use dir+B1 para lançar a bola na direcção seleccionada para nenhum jogador em particular. Se combinar qualquer um dos movimentos de lançamento com um recuo no Joystick ou teclado, obtém um lançamento alto ou longo, conforme a situação.

Livres

Surge na sequência de uma carga faltosa ou outras infracções. O jogador é automaticamente seleccionado e pode usar qualquer um dos movimentos de "Passe e Remate".

Cantos

O jogador é automaticamente seleccionado para marcar o canto, o que é feito a partir do quarto de círculo junto à bandeirola. Use qualquer um dos movimentos de "Passe e Remate".

Grandes Penalidades

O jogador é automaticamente seleccionado. Use dir+ B1 para um remate normal permitindo o 'pós-toque' ou use B1 para um remate em força.

Cargas

Se o árbitro vir uma carga feia é mais que provável que o jogador faltoso apanhe um cartão amarelo; o jogo pára enquanto o árbitro toma nota do nome do jogador e lhe mostra o cartão. Se a carga for muito feia ou o jogador é insistente no mesmo tipo de faltas, ser-lhe-á mostrado o cartão vermelho e será expulso. Os jogadores expulsos não podem ser substituídos.

GoooooooooIIIIIIlooo!

Não há nada melhor! E, se passar por dois ou três defesas antes de enfiar a bola no fundo das redes, melhor ainda. Parece fácil, mas exige treino, visão e habilidade, o que não pode obter através deste manual.

Menu de funções durante o jogo

(Não disponíveis num jogo em rede)

Carregue em F1 para aceder ao menu de funções durante o jogo. Este ecrã de menu permite-lhe ver uma repetição, fazer uma substituição, e mudar a formação da sua equipa.

"Replay" (Repetição): A função de repetição grava automaticamente os últimos 15 segundos de acção, por isso, se acabou de marcar um galo espectacular, veja-o vezes sem conta. Selecione "Replay" e carregue em F3 para ver a repetição. Use F1 e F2 para diminuir a velocidade da repetição. Também pode mudar o ângulo da câmara carregando nas teclas de 1 a 8. Carregue em F4 quando acabar de se deslumbrar para voltar ao desafio. (Não está disponível com 4 megas de memória.)

"Substitution" (Substituição): Para substituir um jogador carregue em F2 quando estiver no menu de funções. Carregue em F1 para alternar pelos seus jogadores e seleccionar aquele que quer retirar. Depois carregue em F4 para seleccionar qual quer que entre. Carregue depois em F2 para confirmar a substituição ou F3 para cancelar. Terá de esperar por uma ocasião de bola parada para que a substituição possa ser consumada; uma camisola com a letra S aparece junto ao nome da sua equipa enquanto estiver à espera da substituição. Assim que houver uma situação de bola parada a substituição é feita.

"Formation" (Formação): Esta opção permite-lhe mudar a formação da sua equipa. Carregue em F1 para alternar pelas formações disponíveis e carregue em F2 para seleccionar ou F3 para cancelar. Se estiverem quatro jogadores a jogar, cada jogador tem as suas próprias teclas F para aceder ao menu de funções durante o jogo: o jogador 2 usa F2, o 3 usa F3 e o 4 usa F4. Lembre-se que este menu não está disponível num jogo em rede.

As Teclas F e outras Teclas

F1 a F4 (jogadores 1 a 4): aceder ao menu de funções durante o jogo.

F5 para alternar pelos detalhes do relvado.

F6 para alternar os detalhes da linha (on/off).

F7 para alternar o céu (on/off).

F8 para alternar os detalhes do jogador (on/off).

F10 para alternar entre alta e baixa resolução.

Pause - carregue na tecla Pause durante o jogo para o pausar.

9 - carregue na tecla 9 para alternar o ecrã gigante (on/off).

Esc - para voltar ao Menu Principal a partir de um jogo. Carregando em Esc no Menu Principal sai do jogo para a linha de comando do DOS.

Tab - Carregando na tecla Tab durante o jogo alterna a visão do relvado (on/off). Carregue em Tab no Menu Principal para ver um filme sobre a feitura de "actua soccer".

CÂMARAS

"WIRE CAMER A" (Linha Lateral): Carregue na tecla 6 durante o jogo para seleccionar esta câmara, que segue a bola de perto, e pode regular a altura usando as teclas com setas para cima e para baixo no teclado numérico. As teclas com setas para a esquerda e para a direita aumentam e diminuem o zoom.

FAR CAMERA (Afastada): Use a tecla 1.

PLAN CAMERA (Vista Aérea): Tecla 2. Use as teclas com setas para cima e para baixo no teclado numérico para aumentar e diminuir o zoom.

GOALINE (G. Line) CAMERA (Linha de Golo): Tecla 3. Use as teclas com setas para cima e para baixo no teclado numérico para aumentar e diminuir o zoom.

REF CAMERA (Árbitro): Use a tecla 7 para ter o ponto de vista do árbitro.

MANUAL (Man) CAMERA (Manual): Tecla 4. Use o Rato para escolher um ponto de vista. Use também as teclas com setas para cima e para baixo no teclado numérico para mudar a vista.

PLAYER CAMERA (Jogador): Use a tecla 5 para ter o ponto de vista de qualquer jogador. Para mudar de uns jogadores para outros, use as teclas com setas para cima e para baixo no teclado numérico.

ISOMETRIC (Iso) CAMERA (Isométrica): Use a tecla 8.

Em qualquer uma das câmaras acima, use as teclas 8 e 2 do teclado numérico para levantar ou baixar a câmara. Nas câmaras Goaline, Wire e Isometric, use as teclas 4 e 6 do teclado numérico para aumentar e diminuir o zoom.

Resolução de Problemas

Se tiver algum problema na execução de “actua soccer”, eis algumas pistas para começar:

1. Para usar a versão de “actua soccer” em CD-ROM, precisa de ter instalada a versão correcta da driver de CD-ROM. Para o fazer, tem de inserir uma linha no seu arquivo CONFIG.SYS. Consulte a documentação que acompanha a sua drive de CD-ROM para saber qual a linha de comando necessário. Também precisa de ter driver para extensões de CD (MSCDEX.EXE) da Microsoft no seu AUTOEXEC.BAT.
2. Se o programa não arranca correctamente, ou encrava durante o jogo, é possível que não tenha memória suficiente disponível. A primeira coisa a fazer é uma disquete de arranque usando o programa INSTALL de “actua soccer”, que se encontra no directório do seu disco rígido onde “actua soccer” foi instalado. “actua soccer” precisa de 400 KB de memória convencional e 3 Mb de memória estendida (XMS). Pode verificar a memória disponível executando INSTALL /i.
3. Certifique-se de que não tem a SMARTDRIVE em execução (no AUTOEXEC.BAT, coloque REM no início da linha que faz referência a SMARTDRV, grave, e volte a ligar o computador).
4. Se o programa não estiver a reproduzir os sons correctamente, verifique se a sua placa de som está correctamente instalada (porta, IRQ e DMA) usando o programa INSTALL de “actua soccer”.

Veja o arquivo READ.ME para conhecer alterações de última hora que não estejam no manual.

Executando “actua soccer” no Windows® 95

“actua soccer” funcionará num PC com o Windows® 95 e está preparada para funcionar em dois modos diferentes. Instale normalmente fazendo duplo-clique em INSTALL. Ignore quaisquer avisos sobre a memória. Depois:

1. Para executar o jogo no Windows® 95, carregue no ícone chamado ACTUAW. Uma vez que isto executa o jogo com o Windows® 95 a funcionar por trás, é boa ideia ter o mínimo possível de aplicações em execução.
2. Se tiver algum problema durante a execução no Windows® 95, pode carregar no ícone chamado ACTUAD. Isto permite-lhe executar o jogo em pleno, exclusivamente no modo MSDOS. Quando o jogo estiver a funcionar muito lentamente, use sempre o ícone ACTUAD.

Windows® é uma marca registada da MicroSoft Corporation.

Ficha Técnica

Desenho do Jogo

Andy Findlay e Ade Carless

Programação

Andy Findlay
Laurent Noel
Richard Stevenson
Kevin Dudley

Arte e Imagens

Artista Principal: Wayne Laybourn
Artistas Adicionais:
Oliver Murry
Matt Furniss
Martin Calpin
Les Spink

Vídeo FMV

Câmara e Edição: Alan Coltman
David Lewis
Jim Tibutt

Tecnologia de Captura de Movimento

Paul Hiley
Ben Wilson
Mick Sheehan
Tony Wills

Comentário

Barry Davies

Futebolistas

Chris Woods (Sheffield Wednesday Football Club)
Andy Sinton (Sheffield Wednesday Football Club)
Graham Hyde (Sheffield Wednesday Football Club)

Pesquisa de Dados das Equipas

Rob Millington

Tecnologia de Som

Human Machine Interface Ltd.

Música e Efeitos Sonoros

Neil Biggin
Patrick Phelan (Gestor de Criação)

Produção

Tony Casson

Gestor de Software

Tim Heaton

Director de Produção

James North-Hearn

Garantia de Qualidade

Rob Millington, Lee Campbell, Sim Furniss, Tony Howe e Carl Bilby

Desenho do Manual Original

Malchick Nostra

Tradução do Manual para Português

Hugo Pinto

Layout do Manual para Português

FILIPPE MENDES

Installering DOS

VELG RIKTIG BOKSTAV FOR CD-ROM-STASJONEN DIN, F.EKS. D:

Skriv INSTALL ved DOS-merket. Installeringsprogrammet starter. Programmet inneholder flere menyer med alternativ som kan velges. Det aktuelle valget er uthevet. Flytt til en annen posisjon ved hjelp av mus eller piltaster. Alternativet velges ved å trykke Enter. Når du har installert spillet og konfigurert for lydeffekter og musikk kan du velge Exit fra menyen og eventuelt lagre konfigurasjonen. Dine valg blir lagret og benyttet hver gang du startet spillet.

Spille fra DOS

Selv om du starter spillet fra harddisken, blir det faktisk kjørt fra CD-ROM, og du må ha CD-ROM-platen i spilleren mens du bruker spillet.

1. Sørg for at ACTUA SOCCER CD-ROM står i spilleren.
2. Med DOS-merket på skjermen velger du katalogen der ACTUA SOCCER er lagret på harddisken, f.eks. c:\ASOCCER.
3. Fra den riktige katalogen skriver du SOCCER for å starte spillet. Programmet sjekker systemet ditt og optimaliserer seg selv i forhold til din maskins kapasitet.

Installering Windows® 95

Sett inn ACTUA SOCCER CD-ROM i din CD-ROM stasjon.

ACTUA SOCCER kan kjøres på en PC under Windows® 95, og gir deg to alternative modi, avhengig av maskinens kapasitet. Installer ved å klikke på INSTALL-ikonet. Ignorer advarsler om for lite minne.

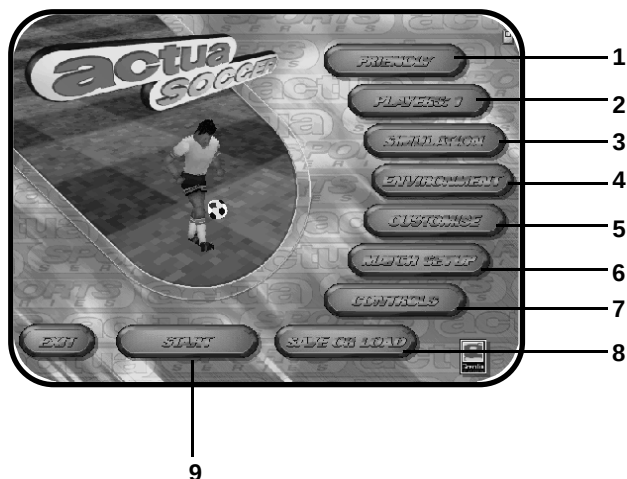
Spille fra Windows® 95

Selv om du starter spillet fra harddisken, blir det faktisk kjørt fra CD-ROM, og du må ha CD-ROM-platen i spilleren mens du bruker spillet.

1. Sørg for at ACTUA SOCCER CD-ROM står i spilleren.
2. For å kjøre spillet samtidig som Windows® 95, klikker du på ikonet ACTUAW som du finner i mappen FOTFEBER. Fordi spillet kjører samtidig med andre programmer, er det lurt å ha få andre ting aktive i maskinen.
3. Får du problemer med å kjøre ACTUA SOCCER på denne måten kan du klikke på ikonet ACTUAD. Dermed kjøres programmet alene i DOS-modus, og maskinens kapasitet utnyttes best mulig.
4. Når du har funnet ut hvilken versjon av programmet du vil bruke, kan du legge inn en snarvei til det aktuelle ikonet på Oppgavelinjen i Start-menyen.

HOVEDMENYEN

Etter at du har installert ACTUA SOCCER vil Hovedmenyen være det første skjermbildet du kommer til. Fra hovedmenyen stiller du inn spillemodus, konfigurerer lyd og styremåte, og velger grafikkdetaljer.



For å velge alternativer fra hovedmenyen plasserer du musepekeren over den aktuelle knappen og klikker med en museknapp. Noen av knappene på Hovedmenyen vil hente fram et annet skjermbilde, ved andre alternativer vil knappen rotere for å vise en annen innstilling. Hvis du fortsetter å klikke vil den rotere gjennom de aktuelle alternativene.

Før du begynner å spille bør du lese resten av denne håndboken for å sette opp kampalternativene.

Skjermsparer

Hvis ACTUA SOCCERs hovedmeny står urørt på skjermen i et par minutter, vil maskinen starte en automatisk kamp som skjermsparer. Dette skåner skjermen, og demonstrerer samtidig spillet.

Kamptype

Vennskapskamp

En enkelt kamp der du kan velge å spille på valgfritt lag og spille mot et annet, fritt valgt lag. Når du har valgt innstillinger som antall deltakere o.l., klikker du på START for å begynne vennskapskampen. Når du klikker START, kommer skjermbildet Neste Kamp Vennskap fram.



Fra denne skjermen kan du velge hvilket lag du vil styre, og hvilket som skal være motstanderen.

For å velge blant de tilgjengelige lagene, klikker du på en av de to pilene ved siden av flaggene. Når du har valgt riktige lag kan du klikke på spørsmålstegnet mellom pilene for å hente fram informasjon om laget.

Hvem spiller, og i hvilken formasjon?

Hvis du spiller mot datamaskinen kan du ikke endre maskinens lagoppsett, men du kan endre ditt eget. Klikk på spørsmålstegnet ved siden av flagget for å komme til skjermbildet for Uttaking av laget. Her står listen med alle spillerne i troppen og i hvilken formasjon de spiller. For å flytte eller bytte ut en spiller, klikker du på navnet hans med venstre museknap for å fremheve det. Deretter peker du på spilleren du vil bytte med, og klikker med høyre musetast. Dermed bytter spillerne plass. For å se en spillers personlige data, peker du på navnet hans og klikker med høyre musetast. Hver spiller har et sett med egenskaper med en skala som går til 100%. Hvis en spiller har over 80% i en eller flere av egenskapene, vil det vises et ikon foran navnet hans. Skal du ha sjanse til å vinne en kamp, er det viktig at du kontrollerer spillernes egenskaper, for dermed å sikre at du tar ut det sterkeste laget til kampen. Her følger en oversikt over de egenskapene som er viktige for de forskjellige spillerne:



SPILLERSTATISTIKK

MÅLVAKT

SYN
HURTIGHET
KONTROLL
NØYAKTIGHET
DISIPLIN

FORSVARER

STYRKE
DISIPLIN
HURTIGHET
TEFT
UTHOLDENHET

MIDTSTOPPER

KONTROLL
TEFT
SYN
HURTIGHET
NØYAKTIGHET

SPISS

TEFT
STYRKE
NØYAKTIGHET
HURTIGHET
KONTROLL

For å bytte lagets formasjon, klikker du på knappen nederst til venstre på skjermen. Klikk flere ganger for å gå gjennom alle alternativene. På tegningen over banen vil du se hvordan de forskjellige spillerene blir plassert i hvert tilfelle. Når du er fornøyd med lag og formasjon, klikker du på FERDIG for å komme tilbake til skjermbildet Vennskapskamp. Klikk på FERDIG for å starte kampen, eller på STYRING for å konfigurere styremåten (se Styling i denne håndboken). Se Det er to omganger i en kamp for å lære taktikk og spillets gang.

Ligakamp

Velg Liga for å spille ligakamper der du spiller mot alle de andre lagene i ligaen for å samle poeng til å vinne ligaen eller få rykke opp til neste divisjon.

Velg Liga som Kamptype i Hovedmenyen og klikk på START for å begynne konkurransen. På skjermbildet Spiller 1 velg lag kan du klikke på det laget du vil spille med, og deretter på START for å begynne.

Har du valgt mer enn én deltaker på Hovedmenyen, må Spiller 1 først velge lag, klikke på NESTE slik at neste deltaker kan velge. Spiller 2 kan velge et annet lag, eller å spille på samme lag som den første. Legg merke til at det dukker opp en liten fotball under et lags navn. Tallet på fotballen viser nummeret på spilleren som har valgt laget. Opp til fire deltakere kan spille på samme lag på én PC, eller de kan spille på hvert sitt lag.

De førtifire lagene er delt i tre grupper avhengig av hvordan de er seedet. Hvis du velger England vil du være i Gruppe B, mens velger du Tyskland, vil du være i Gruppe A. Hvis det er mer enn en deltaker, og dere spiller på forskjellige lag, vil kampene spilles i rekkefølgen til ligaene.

Før hver kamp kommer det opp et skjermbilde som presenterer Neste kamp. Herfra kan du bestemme hvordan du vil styre spillet (se Styring i denne håndboken) og å hente eller lagre spilledata (se Hente og Lagre i denne håndboken). Se også under Hvem spiller og hvilken formasjon under Vennskapskamp for å lære hvordan uttaking av lagene foregår. Når laget er klart klikker du på FERDIG for å begynne kampen.



LIGATABELLER

Klikk på FERDIG for å gå videre til neste kamp. Ved slutten av sesongen kommer skjermen med data for Sesongslutt fram. Her kommer opplysninger om opp- og nedrykk. Klikk på Ny sesong for å starte en ny sesong.



RESULTATER

Spille i simuleringsmodus

Når du spiller en ligakamp i Simuleringsmodus får du se hvilke lag som spiller mot hverandre og ett og ett resultat av kampene. Dessuten vises konsekvensen av hver kamp i ligatabellen. Din kamp kan være den første eller siste i konkurransen, du får uansett se status i tabellen.

Se: *Det er to omganger i en kamp* for tips om spill og taktikk.

Cup

Dette er en utslagningskonkurranse - taper du en kamp er du ute. Når du velger Cup kan du bestemme hvor mange, og hvilke lag som skal være med i konkurransen. Velg Cup som Kamptype og klikk på Tilpasse på Hovedmenyen. På Tilpass-skjermen klikker du på NESTE i nederste venstre hjørne.



ANTALL LAG

For å velge hvor mange lag som skal spille i Cupen klikker du på trøyen med det aktuelle tallet. Når du har valgt antall lag, klikker du på NESTE for å se skjermen med deltagende lag.

På dette skjermbildet velges lagene som skal spille i Cupen.

De valgte lagene vil bli uthevet i hvitt, de

andre er grå. For å velge et lag klikker du på navnet med venstre museknapp. Hvis du vil ta det ut igjen, klikker du med høyre museknapp. Når du har valgt ut de lagene som skal være med i Cupen klikker du på FERDIG for å komme tilbake til Hovedmenyen. Klikk på START for å begynne konkurransen.



DELTAGENDE LAG

Fra skjermbildet Velg lag, skal du nå velge laget du vil spille på. Laget velges ved å klikke på det tilhørende flagget og deretter FERDIG for å starte kampen.

Før kampen kommer skjermbildet Neste kamp opp. Her kan du bestemme styremåte (se Styring i denne håndboken) og hente eller lagre spilledata (se Hente og Lagre i denne håndboken).

Hvis du vinner kommer du til neste runde, men ved tap er du ute. Datamaskinen viser resultatene fra runden slik at du ser hvem som spilte i hver runde, og hvem som vant.

Se også Hvem spiller og i hvilken formasjon under Vennskapskamp for å lære om uttaking av troppen. Når laget er klart klikker du på FERDIG for å begynne kampen.

Spille i simuleringsmodus

Når du spiller Cup i Simuleringsmodus får du se hvilke lag som spiller mot hverandre, og ett og ett resultat av kampene. Så sant du vinner en kamp vil du alltid få en oversikt over hvilke lag som er igjen.

Se: Det er to omganger i en kamp for tips om spill og taktikk.

Nettverk

Pass på at nettverksdrivere er aktive før du forsøker å kjøre ACTUA SOCCER i nettverket. Gå til Hovedmenyen og klikk på knappen merket Kamptype for å velge Nettverk. Når Nettverk er valgt, vil du se at knappen Spillere bytter navn til Kamp. Ved hjelp av Kamp-knappen kan opp til 8 forskjellige nettverkskamper bli spilt på ett nettverk på én gang. En kamp i ACTUA SOCCER kan ha opp til tyve deltakere ved hjelp av et nettverk, og det behøves bare én kopi av programmet, så det er ingen grunn til å kjøpe flere kopier. Programmet må installeres på alle maskinene som skal benyttes til spill over nettverket.

Før de klikker START, må alle deltakerne som skal være med i en nettverkskamp bestemme seg for et Kampoppsett. Hvis fire deltakere vil spille en nettverkskamp skal de alle velge samme Kamp nummer (Kamp:1). Deretter skal alle deltakerne klikke START, og den som klikker først vil få opp skjermbildet Neste kamp. Herfra velger man de to lagene som skal spille mot hverandre.

Når de to lagene er valgt, klikk på FERDIG for å velge Nettverkspillere. Her bestemmes hvilket av de to lagene du vil spille for. For å velge en spiller klikker du på navnet hans med venstre museknapp. Navnet vil blinke på skjermen. Er det bare to deltakere i en nettverk-kamp, velges Automatisk. I automatisk konfigurasjon vil datamaskinen alltid velge den spilleren som er nærmest ballen. Hvis det er mer enn to deltakere, kan hver og en velge å styre hver sin bestemte spiller gjennom hele kampen, eller - hvis alle velger Auto - de kan la datamaskinen velge de den spilleren som til enhver tid er nærmest ballen. Hvis en kamp spilles med individuelle spillere, kan hvert lag bare ha en individuell spiller. Hvis en annen deltaker allerede har valgt en spiller fra et lag, vil dette vises som en liten fotball med et tall. Hvis noen har valgt din favorittspiller før deg, får dere gjøre opp den diskusjonen utenfor banen, ikke sant?

Når du har valgt hvilken side du vil spille på, og for hvilken spiller, klikker du på FERDIG for å starte kampen. Inntil alle de andre har gjort sine valg, vil det stå VENTER på skjermen. Når alle er klare, vil kampen begynne. Se Det er to omganger i en kamp for tips om spill og taktikk.

Trening

Ikke helt i form, eller kanskje du har samme ballfølelse og taktikk som bedriftslaget (mao. temmelig dårlig)? Da er det en Treningskamp du trenger. Velg dette som kamptype og klikk START. Dermed kommer skjermen NESTE KAMP fram, og du kan velge laget du vil spille på, og motstanderen. Klikk på pilene ved siden av flaggene for å velge blant de 44 lagene.

Når lagene er valgt klikker du på FERDIG for å begynne kampen. Du vil se at det bare er ditt lag på banen bortsett fra motstanderens målvakt. Dette gir deg en flott anledning til å øve inn pasningskombinasjoner og de vanskeligste skuddene. Du får bare spille én omgang i Treningskampen, så du kan gjerne endre Kamplengden under Kampoppsett på Hovedmenyen for å få utnyttet kamptypen optimalt. Se Det er to omganger i en kamp for tips om spill og taktikk.

Spillere

Klikk på denne knappen for å velge hvor mange som skal spille ACTUA SOCCER. Opp til fire deltakere kan spille på en PC på en gang. Klikk på knappen til det riktige antallet kommer fram. Se Styring i denne brukerhåndboken for å sette opp styremåten.

Spillemodus

Arkade

Velg denne modus hvis du vil at lagenes generelle rangering skal telle mer enn de enkelte spillernes statistikker. I denne modus er det mindre viktig å ta ut individuelle spillere til et lag. De som ikke er interessert i alle slags statistikker, behøver ikke bry seg om annet enn kampene.

Simulering

Dette er ekte saker! Du må ta ut laget, og alle spillerne du velger teller. Denne modus er for de som virkelig følger med på spillerstatistikkene. Når du har valgt et lag, vil resultatene både være avhengig av de enkelte spillernes egenskaper, og av din evne til å styre spillet.

Omgivelser

Her kan du stille inn omgivelsene rundt kampen etter din personlige smak. Alt fra fininnstilling av grafikken til justering av lyden gjøres her.

Omgivelser

På dette bildet kan du justere grafikken som vises på skjermen når du spiller Actua soccer. For å endre innstillingene klikker du på knappene på skjermen ved å peke med musen og klikke høyre eller venstre museknapp. Dermed blir alternativer slått av eller på, eller de vil skifte verdi. De enkelte alternativene er:

Himmel - velg Av eller På

Stadion - velg Grov eller Fin grafikk

Oppmerking - av banen kan være Av eller På

Storskjerm - velg Av eller På

Spillerdetaljer - velg Lav, Medium eller Høy innstilling

Oppløsning - velg Høy eller Lav

Kamera - velg Wire, Vidvinkel, Plan, Mållinje, Isometrisk, Spiller eller Dommerens perspektiv.

Alle disse kameravinklene kan velges i Actua soccer, og hver av dem kan justeres etter din egen smak. Se listen over Funksjonstaster og andre taster for en fullstendig oversikt over de tilgjengelige kameravinklene.



Skjermstørrelse - 100%, 85%, 85%Widescreen, 75%, 75%W, 65%, 65%W, 50% og 50%W. Bruk dette alternativet for å velge skjermstørrelse. Når du er i spill, kan du bruke "+" og "-" over "Å"-tasten for å skifte skjermstørrelse.

Lyd

Klikk på Lydknappen for å komme til skjermen der du kan stille inn styrken på all lyd i programmet. Juster volumet ved å holde nedre venstre museknapp mens du skyver kontrollen på skjermen. Skyv til venstre for å dempe lydstyrken, til høyre for å øke den. Hver skyvekontroll har følgende funksjon:

Publikum - justerer styrken på publikumsreaksjonene.

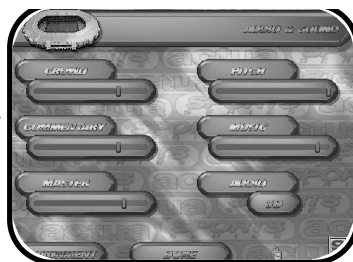
Bane - gjelder lyden fra selve spillet.

Kommentator - for å øke styrken på de utmerkede kommentarene i Actua soccer, skyver du kontrollen til høyre. I venstre posisjon er kommentarene skrudd av.

Musikk - justere styrken på musikken i spillet.

Volum - dette er hovedkontrollen for all lyd.

Lyd - velg 3D for bred, stereofonisk lyd. Velg Mono for monolyd.



LYD OG BILDE

Tilpass



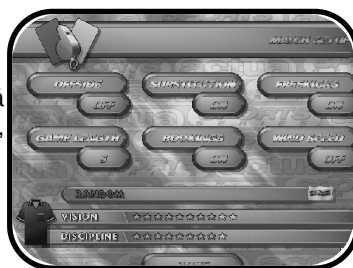
TILPASS

Her kan du endre navn på treneren og spillerne på hvert eneste lag. Klikk på lagets flagg med venstre eller høyre museknapp for å bla gjennom lagene. Når du har funnet et lag du vil endre, klikker du på navnet til spilleren/treneren med venstre museknapp. En blinkende markør kommer fram ved slutten av navnet slik at du kan slette det gamle og skrive inn et nytt. Trykk Return når du har skrevet inn det nye navnet. Du kan endre så mange navn du vil.

Kampoppsett

Vil du gjerne endre reglene? I kampoppsettet kan du slå offsideregelen av eller på (den er jo allikevel temmelig irriterende). Du kan også slå av eller på innbytter, frispark og gule og røde kort. Ved å slå av alle disse alternativene vil spillet bli mindre realistisk, men det er ideelt for en rask og hektisk vennskapskamp. Det er mange alternativer for kamplengde (5, 10, 20, 40 og 90 min.). Her kan du sette opp en kamp i sann tid. Velger du 20, vil du få en kamp på to ganger 10 minutter. Klikk på knappen for å velge riktig alternativ. Vindhastighet har tre alternativer, Lav, Medium og Høy. Jo høyere, desto mer innvirkning har vinden på ballen. Det kan være en fordel i medvind, men en ulempe i motvind. Den siste innstillingen på skjermen gjelder Dommeren, men den er bare tilgjengelig når du spiller en vennskapskamp. På grunn av reglene om nøytral dommer i Cup- og Ligakamper, kan du ikke velge dommer for slike. For å velge en dommer til en vennskapskamp klikker du på skjorten hans med venstre eller høyre museknapp. Dermed skifter navnet forlengs eller baklengs gjennom listen med de tilgjengelige dommerne. Det er også en knapp som velger et vilkårlig navn fra bunken.

Klikk FERDIG for å komme tilbake til Hovedmenyen.



KAMPOPPSETT



STYRING

Styring

På denne skjermen kan du velge styremåte for spillet. For å velge å bruke en styremåte klikker du på den du vil ha med venstre museknapp. Du bytter ut den eksisterende styremåten med den som ble merket ved å klikke på den med høyre museknapp. Dermed vil de to styremåtene bytte plass. For å Etter at du har valgt dine spilleopsjoner og konfigurasjoner, klikker du på START for å begynne kampen.



HENTE OG LAGRE

Hente og Lagre

Etter hver Liga- og Cupkamp kan du lagre spillet. Ved å velge Lagre, vil du komme til skjermen hvor du kan lagre eller hente spilledata.

For å lagre et spill klikker du først på teksten til høyre for spillenavnet med venstre museknapp. En blinkende markør kommer fram på slutten av teksten slik at du kan slette bokstaver og skrive inn et navn for spillet. Trykk Return eller Enter når navnet er riktig. Velg kampnummer ved å klikke på det med venstre museknapp. Det valgte spillonummeret

vil blinke. Klikk på LAGRE for å lagre spillet på denne plassen.

For å hente et spill velger du det ønskete spillonummeret og klikker deretter på HENT for å hente inn data for en kamp som tidligere er blitt lagret.

Start

Etter at du har valgt dine spilleopsjoner og konfigurasjoner, klikker du på START for å begynne kampen.

Det er to omganger i en kamp

Ut av tunnelen

Når du har gjort alle innstillinger og konfigurasjoner for kampen er det på tide å komme seg ut på banen!

Avspark

Det laget som spiller på venstre banehalvdel får alltid avsparket.

Styre spillerne

Datamaskinen vil alltid velge den spilleren som er nærmest ballen. Bruk Joystick eller tastaturet for å flytte spillerne. Knapp 1 på Joystickene får spilleren til å sende en pasning, mens Knapp 2 får ham til å skyte. Den spilleren som til enhver tid styrer, får en markering rundt føttene.

Den eneste spilleren som du ikke kontrollerer i Actua soccer er målmannen. Datamaskinen styrer ham selv, men du kan styre hvordan utspillene fra mål skal tas.

Markering

Triangel - Spilleren har ballen. Når triangelet blinker er han innen skuddhold.

Stjerne - (Blinkende) Spilleren er i en bra posisjon til å skyte et direkte skudd. Ved å trykke K1 når stjernen blinker, vil spilleren automatisk løpe mot ballen og skyte et direkte skudd på mål. Stjernen lyser konstant så lenge datamaskinen har kontrollen, og styrer spilleren til han når ballen. Når du har mestret kunsten, vil spillerne dine foreta headinger, de vil stupe etter ballen, bruke volleyer og hælspark. Trykk K2 for å ta kontrollen over ballen.

Sirkel - spiller som du kontrollerer (men som ikke har ballen).

Kvadrat - Spiller som er i posisjon for å sende en ball på tvers av banen inn i feltet. Når markeringen rundt en spiller blir firkantet, er spilleren i posisjon til å sparke en cross-ball eller en pasning fra siden. Løp nedover vingen og trykk K2 (uten å sikte), og spilleren vil sende ballen inn i feltet. Hvis en av dine egne spillere er vendt mot ham som sparker ballen, vil pasningen gå mot denne spilleren.

Forsvar

Når du er i forsvar, kan du trykke K2 for å takle motspilleren (når han er nær nok), eller K1 for å utføre en sklitakling. En annen metode er å løpe rett på motspilleren for å forsøke å overta ballen.

Kontroll av skudd/pasning

Du kan skru ballen eller duppe den over målvakten ved å bruke etterstyring. Ved å trekke joysticken mot venstre skrus ballen til venstre, trekk joysticken mot høyre for å skru ballen mot høyre. Hvis du styrer spillet med tastaturet må du sevfølgelig bruke tastene for å skru ballen. For å løfte ballen trekker du tilbake, og skyver fra igjen for å få ballen til å duppe ned i siste liten. Jo raskere du bruker etterstyring etter at ballen er sparket, desto kraftigere blir effekten.

Teknikker for skudd og pasninger

Det er mange forskjellige måter spillerne kan skyte skudd og pasninger. Her er en liste over de forskjellige kombinasjonene.

Forkortelser: Retn = retning bestemt ved hjelp av joystick/tastatur.

K1 = skudd knapp/tast 1 på joystick/tastatur.

K2 = pasning knapp/tast 2 på joystick/tastatur.

Normal pasning - Retn+K2

Normalt skudd - Retn+K1. Du kan også bruke etterstyring på denne type skudd ved å endre spillerens retning før K1 slippes.

Direkteskudd - Når en spiller som har en stjerne som markering rundt bena får en pasning kan han forta et direkte skudd på mål. Hold inne K2 og la joysticken være sentrert. Når du så slipper knappen vil spilleren skyte på mål.

Godt skjult pasning - K1+K2+Retn. Hold nede begge knappene, velg en retning og slipp K1. Dette vil se ut som en vilkårlig pasning, men den vil gå til en lagkamerat som må skyte eller dempe ballen.

Vippeskudd - K1+K2. Hold begge knappene nede og slipp deretter K1 for å vippe ballen forover. Kraften i skuddet bestemmes av hvor lenge knappen holdes nede før den slippes.

Dumypasning - K2+Retn. Hold nede K2 og velg retning. Slipp deretter K2 for å sende en pasning til en lagkamerat. Spilleren må stå stille for å gjøre denne pasningen.

Høy pasning - K1+K2. Hold begge knappene inne, og slipp deretter opp K2 for å lage en høy pasning mot hodet til en medspiller.

Kraftig markkryper - K2. Spark ballen langs bakken. Kraften i skuddet bestemmes av hvor lenge knappen holdes nede før den slippes. Eventuelt kan du bruke Retn med joysticken for å velge retningen av skuddet.

Skudd fra stillestående - K1. Spilleren må stå stille for å skyte.

Det er over førti forskjellige skudd og pasninger i Actua soccer, med stup, hælspark, mottak på brystet, stopping av ballen, saksespark, brassespark og volleys. Legger vi til disse til de mulige kombinasjonene blir det over ett tusen mulige trekk. Selv om ikke alle trekkene er listet opp her er de enkle å finne ut av. Bruk Treningsmodus for å sette sammen dine egne varianter.

Ballen ute av spill

Utspill fra mål

Hvis ballen ble skutt utenfor mål av det angripende laget og ingen av forsvarerne ble truffet, blir det utspill fra mål. Bruk joystick/taster for å plassere målvakten og bruk et av skuddene/pasningene som ble forklart over.

Innkast

Alle innkast blir tatt fra sidelinja og spillerne som skal ta dem blir automatisk valgt. For et direkte innkast til en medspiller brukes Retn+K2. Bruk Retn+K1 for å kaste ballen i valgt retning. Kombineres noen av disse innkastmåtene med å trekke i joysticken, vil du avhengig av situasjonen oppnå et høyt eller langt innkast.

Frispark

Etter en stygg forseelse eller annet regelbrudd blir det dømt frispark. Spilleren som skal ta det blir automatisk valgt, og du kan bruke valgfritt skudd eller pasning.

Corner

Spilleren som skal ta corneren blir automatisk valgt, og det skytes fra den lille buen ved hjørneflagget. Bruk valgfritt skudd eller pasning.

Stratte

Spilleren bli automatisk valgt. Bruk Retn + K1 for et normalt skudd, og bruk etterstyring eller K1 for et stillestående skudd.

Kort

Hvis dommeren ser en stygg takling er det meget mulig at den skyldige spilleren vil få et gult kort. Spillet må stoppe mens dommeren skriver ned spillerens navn og viser ham det gule kortet. Hvis taklingen er svært stygg, eller det er en gjentakelse, vil spilleren få rødt kort og bli sendt av banen. Spillere som er utvist kan ikke erstattes av innbyttere.

[illegible]

Det er ingenting som kommer opp mot denne følelsen! En fin scoring, nydelig omgåelse av forsvaret og inn i nettet. Det høres enkelt ut, men det krever øvelse, beregning og erfaring for å score. Når du har fått taket på det, vil du kjenne den helt spesielle følelsen som ikke lar seg beskrive på trykk, i alle fall.

Funksjonsmenyer under spillet

(Ikke tilgjengelige i nettverkskamp)

Trykk F1 for å aktivere funksjonsmenyen under spillet. Denne menyskjermen muliggjør reprise, innbytte av en spiller og endring av lagformasjonen.

Reprise: Denne funksjonen spiller automatisk inn de siste 15 sekundene av spillet, så hvis du nettopp har scoret et kjempeflott mål, kan du få se det om og om igjen. Velg Reprise-funksjonen og trykk F3 for å kjøre den. Bruk F1 og F2 for å variere hastigheten på avspillingen. Du kan også skifte kameravinkel for reprisen ved å trykke tastene 1-8 på tastaturet. Trykk F4 for å komme tilbake til kampen når du er ferdig med å studere dine triumfer. (Denne funksjonen er ikke tilgjengelig på maskiner med bare 4Mb RAM).

Innbytte: For å bytte ut en spiller i løpet av kampen trykker du F2 når Funksjonsmenyen er aktiv på skjermen. Dermed kommer Innbytte-menyen fram. Trykk F1 flere ganger for å velge hvilken spiller du vil sende av banen. Trykk deretter F4 for å velge hvem som skal gå inn. Trykk F2 for å bekrefte instillingene, eller F3 for å avbryte. Du må vente på en dødball-situasjon for innbyttet kan skje. Mens du venter på dette vil en liten fotballdrakt med bokstaven S stå ved siden av navnet på laget ditt. Så snart det oppstår en dødballsituasjon vil innbyttet skje.

Formasjon: Her kan du endre lagoppstillingen. Trykk F1 for å bla gjennom alle alternativene, og trykk F2 for å velge, eller F3 for å avbryte. Hvis det er 4 som spiller på en gang, har hver av dem en F-tast som aktiverer funksjonsmenyen. Spiller 2 bruker F2, 3 bruker F3, og 4 bruker F4. Denne menyen er ikke tilgjengelig i nettverkspill.

F-taster og andre taster

F1 til F4 gir spillerne 1-4 tilgang til sin funksjonsmeny under spillet.

F5 blar gjennom grafikkdetaljer på banen.

F6 slår oppmerkingen på banen av eller på.

F7 slår grafikk på himmelen av eller på.

F8 slår grafikkdetaljene på spillerne av eller på.

F10 skifter mellom lav eller høy grafikkoppløsning.

Pause - trykk Pause når som helst i kampen for å fryse spillet.

9 - trykk 9 for å slå storskjermen av eller på.

ESC tar deg tilbake til Hovedmenyen fra en kamp.

TAB - ved å trykke TAB under kampen blir detaljene på gressmatta slått av eller på. Trykker du på TAB fra Hovedmenyen blir det spilt en video fra produksjonen av Actua Soccer.

KAMERAER

WIRE KAMERA(normal) Trykk 6 fra kampen for å velge Wire. Dette kameraet vil følge ballen på nært hold, og du kan justere kamerahøyden ved hjelp av piltastene på det numeriske tastaturet (8 og 2). Med piltastene Høyre og Venstre på det numeriske tastaturet (4 og 6), kan du zoome kameralinsen.

VIDVINKEL KAMERA Trykk 1 for å se kampen fra en plass oppe på tribunen.

PLAN KAMERA Trykk 2 for å se spillet i plan, altså rett ovenfra. Bruk Opp og Ned på det numeriske tastaturet for å zoome bildet inn eller ut.

MÅL-LINJE KAMERA Trykk 3 for å se kampen fra mållinjen. Bruk Opp eller Ned på det numeriske tastaturet for å justere høyden på kameraet, og Venstre og Høyre for å zoome inn eller ut.

DOMMER KAMERA Trykk 7 for å se kampen fra dommerens synspunkt. I motsetning til dommerne i de kampene jeg pleier å se, kan man faktisk se noe fra denne posisjonen. Hadde enda virkeligheten vært like bra som datamaskinen, hadde laget mitt vært på toppen av tabellen.

MANUELT KAMERA Trykk 4 for å bruke det manuelle kameraet. Bruk musen til å velge kameraplassering. Du kan også løfte og senke kameraet med Opp- og Ned-tastene.

SPILLER KAMERA Trykk 5 for å se kampen gjennom fra dine spillers posisjon. Bruk 8 og 2 på det numeriske tastaturet for å bytte spiller.

ISOMETRISK KAMERA Trykk 8 for å se kampen fra den normale isometriske kameraposisjonen.

I alle kameraposisjoner kan du bruke 8 og 2 på det numeriske tastaturet for å heve og senke kameraet. Fra mållinjen, Wire og Isometrisk kameraposisjon, kan 4 og 6 på det numeriske tastaturet brukes til å zoome bildet inn og ut.

Problemløsning

Her er noen hint som hjelp hvis du har problemer med å komme igang.

1. Du behøver en korrekt CD-ROM driver for å kjøre spillet. Denne må finnes som en linje i filen CONFIG.SYS. Studér dokumentasjonen som fulgte med CD-ROM stasjonen din for å finne de riktige kommandoene. Du må også kalle opp Microsoft CD extensions driver (MSCDEX.EXE) i filen AUTOEXEC.BAT.
2. Hvis programmet ikke starter korrekt, eller krasjer under spill, er det mulig du ikke har nok minne tilgjengelig for at programmet skal kunne kjøre. Da kan du lage en oppstartsdiskett ved hjelp av INSTALL-programmet som ligger i katalogen der ACTUA SOCCER ble installert på harddisken din. Hjelper ikke dette, eller du ikke vil bruke noen oppstartsdiskett, kan du følge disse spesifikasjonene: ACTUA SOCCER trenger 400KB standardminne og 3Mb utvidet, (extended XMS) minne. Du får vite hvor mye minne du har tilgjengelige ved å kjøre INSTALL /i.
3. Sørg for at du ikke bruker SMARTDRIVE i din AUTOEXEC.BAT-fil.
4. Hvis programmet ikke gir riktig lyd må du kontrollere om du har valgt riktig lydkort, adresse, IRQ og DMA ved hjelp av ACTUA SOCCERs INSTALL program.

Se file READ.ME for de siste endringer til brukerhåndboken.

Du kan ringe AddOns brukerstøtte for å få mer hjelp med programmet. Tlf. 75 52 80 97.

OPPHAVSRETT

© COPYRIGHT 1996 GREMLIN INTERACTIVE LIMITED. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT. GREMLIN INTERACTIVE LIMITED HAR OPPHAVSRETTE TIL DENNE BRUKERHÅNDBOKEN OG INFORMASJONEN I DEN. EIEREN AV DETTE PRODUKTET HAR TILLATELSE TIL Å BENYTTE PRODUKTET TIL EGET BRUK. INGEN KAN OVERFØRE, GI BORT ELLER SELGE DELER AV HÅNDBOKEN ELLER INFORMASJONEN PÅ PLATEN UTEN PÅ FORHÅND Å HA INNGÅTT AVTALE MED GREMLIN INTERACTIVE LIMITED. DET ER STRENGT FORBUDT Å REPRODUSERE ELLER KOPIERE DELER AV PROGRAMMET PÅ NOE MEDIUM, OG ETHVERT FORSØK PÅ DETTE VIL BLI STRAFFERETTLIG FORFULGT AV RETTIGHETSHAVERNE.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

actua soccer sous Windows® 95

Actua soccer fonctionnera sur un PC équipé de Microsoft Windows® 95. Deux modes sont possibles. Installez normalement en effectuant un double clic sur *INSTALL*. Ne tenez pas compte des avertissements concernant la mémoire. Ensuite:

1. Pour faire tourner le jeu en simultané avec Windows® 95, cliquez simplement sur l'icône *ACTUAW*: Le jeu est exécuté avec Windows® 95 en arrière-plan et il est donc conseillé d'avoir aussi peu d'applications ouvertes que possible.
2. Si vous avez des difficultés à utiliser le jeu sous Windows® 95, vous pouvez cliquer sur l'icône *ACTUAD*, ce qui vous permettra de jouer exclusivement en mode MS-Dos. Si le jeu **actua soccer** semble fonctionner avec lenteur, utilisez l'icône *ACTUAD*.

Windows® 95 est une marque déposée de MicroSoft Corporation.

Installer

Installation d'ACTUA SOCCER à partir d'un CD-ROM

1. Insérez le CD ROM ACTUA SOCCER dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Sélectionnez la lettre que votre lecteur de CD-ROM utilise, soit D:
3. Tapez INSTALL au prompt. Le programme Installation s'exécutera. Le programme Installation est composé d'un certain nombre de menus séparés, chacun ayant des options qui peuvent être sélectionnées. La sélection du menu courant est mise en valeur. Vous pouvez vous déplacer en utilisant une souris si vous en avez installé une. Cliquez sur un bouton de la souris pour sélectionner une option, ou bien vous pouvez utiliser les touches du curseur sur le clavier. La touche Retour sélectionne une option.
4. Lorsque vous avez installé le jeu et choisi vos cartes d'Effets Sonores et de Musique sélectionnez Exit (Sortie) à partir du menu et choisissez de sauvegarder la configuration du menu. Vos choix seront enregistrés et utilisés à chaque fois que vous jouerez.

Installation d'ACTUA SOCCER à partir d'une disquette.

1. Insérez la disquette ACTUA SOCCER dans votre lecteur de disquettes.
2. Sélectionnez la lettre que votre lecteur de disquettes utilise, soit A:
3. Tapez INSTALL au prompt. Le programme Installation s'exécutera. A plusieurs reprises vous devrez insérer une autre disquette dans votre lecteur de disquettes. Le programme Installation est composé d'un certain nombre de menus séparés, chacun ayant des options qui peuvent être sélectionnées. La sélection du menu courant apparaît mise en valeur. Vous pouvez vous déplacer en utilisant une souris si vous en avez installé une. Cliquez sur un bouton de la souris pour sélectionner une option, ou bien vous pouvez utiliser les touches du curseur sur le clavier. La touche Retour sélectionne une option.
4. Lorsque vous avez terminé de choisir votre méthode de commande et vos cartes d'Effets Sonores et de Musique sélectionnez Exit (Sortie) à partir du menu et choisissez de sauvegarder la configuration du menu. Vos choix seront enregistrés et utilisés à chaque fois que vous jouerez.

Jouer à ACTUA SOCCER

Avec la version CD-ROM

Même si vous exécutez le jeu à partir de votre disque dur, le jeu sera joué à partir du CD-ROM et vous devez impérativement laisser le CD-ROM inséré dans le lecteur quand vous jouez à ACTUA SOCCER.

1. Assurez-vous que le CD-ROM ACTUA SOCCER est placé dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Au prompt du DOS, sélectionnez le répertoire sur lequel vous avez installé ACTUA SOCCER, soit CD\ASOCCER.
3. Lorsque vous êtes dans le bon répertoire, tapez SOCCER pour exécuter le jeu. Le jeu vérifiera votre système et l'optimisera lui-même selon les capacités de votre machine.

Avec la version disquette

Au cours du processus d'installation le contenu des disquettes aura été copié sur votre disque dur. Vous pouvez maintenant jouer directement à partir de votre disque dur. Vous ne pouvez pas jouer directement à partir des disquettes.

1. Au prompt du DOS, sélectionnez le répertoire sur lequel vous avez installé ACTUA SOCCER, soit CD\ASOCCER.
2. Lorsque vous êtes dans le bon répertoire, tapez SOCCER pour exécuter le jeu.

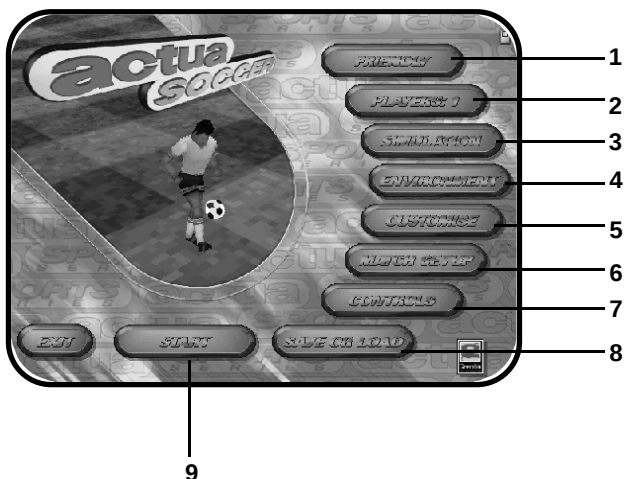
PROTECTION

(Version sur disquette uniquement)

La première fois que vous chargez actua soccer, un écran apparaîtra et on vous demandera de donner un nombre à partir de la roue code, que vous trouverez dans l'emballage d'actua soccer. Deux lettres apparaîtront à l'écran, l'une au-dessus de l'autre: recréez-les en utilisant la roue code, en alignant les lettres qui correspondent à l'image sur l'écran. On vous demandera le nombre qui apparaît dans l'une des fenêtres de la section interne de la roue code: localisez la fenêtre et entrez le nombre visible à travers la fenêtre, puis appuyez sur Retour. Ceci fait, le jeu d'actua soccer peut commencer.

Menu principal

Une fois l'installation d'actua soccer terminée, le premier écran de menu qui apparaîtra sera l'écran Menu Principal. A partir du Menu Principal vous établissez votre mode de jeu, configurez le son et la méthode de contrôle et changez les détails graphiques.



1. Barre du menu Type de Jeu. 2. Barre du menu Joueurs. 3. Barre du menu Style de Jeu. 4. Barre du menu Environnement. 5. Barre du menu de personnalisation. 6. Mise en place de la Partie. 7. Barre du menu de Contrôles. 8. Barre du menu de Sauvegarde ou Chargement. 9. Commencer.

Pour sélectionner un élément à partir du Menu Principal, placez la pointe de la souris sur l'option que vous désirez et cliquez sur le bouton gauche ou droit de celle-ci. Des options du Menu Principal vous permettront d'accéder à un autre écran ou la barre de menu défilera pour laisser apparaître une autre option; continuez à cliquer sur la barre du menu pour basculer vers les autres options disponibles.

Avant de commencer à jouer, lisez le reste du manuel pour établir vos options de jeu.

Une fois que vous avez sélectionné tout ce que vous voulez, cliquez sur START (COMMENCER) pour accéder à la partie.

Economiseur d'Ecran

Si vous laissez actua soccer inactif quelques minutes, lorsque vous utilisez le Menu Principal, un économiseur d'écran se mettra automatiquement en action pour préserver votre écran contre les brûlures d'images. Appuyez sur une touche et vous aurez à nouveau le Menu Principal.

Type de Jeu

Friendly Game (Jeu amical)

Une partie unique où vous pouvez choisir d'être n'importe quelle équipe et de jouer contre n'importe quelle autre équipe.

Une fois que vous avez sélectionné les options, cliquez sur START (COMMENCER) pour débiter une partie amicale.



Une fois que vous avez cliqué sur START (COMMENCER), l'écran Friendly Next Match (Prochain match amical) sera affiché; à partir de cet écran vous sélectionnez votre équipe et celle contre laquelle vous allez jouer.

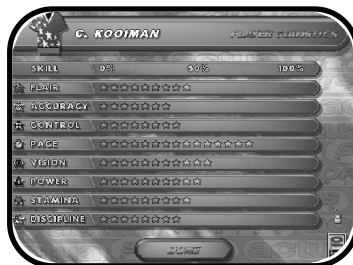
Pour sélectionner une équipe, cliquez au choix sur l'une des deux flèches à côté des drapeaux pour passer en revue toutes les équipes disponibles. Une fois que vous avez sélectionné les deux équipes, cliquez sur le bouton point d'interrogation de l'une des deux équipes pour

afficher les informations concernant les joueurs des équipes.

Qui joue et quelle formation?

Si vous jouez contre l'ordinateur vous ne pouvez pas changer la structure de son équipe mais vous pouvez changer la vôtre. Cliquez sur le bouton point d'interrogation à côté du drapeau pour faire apparaître l'écran Squad Selection (Sélection équipe). Ici vous verrez une liste complète des joueurs de votre équipe et la formation dans laquelle ils vont jouer.

Pour déplacer ou changer un des joueurs, cliquez sur le joueur que vous voulez déplacer à l'aide du bouton gauche de la souris pour mettre en valeur le joueur. Puis cliquez sur le joueur que vous voulez échanger en utilisant le bouton de droite de la souris. Les joueurs changeront de place. Pour connaître les performances individuelles d'un joueur, cliquez sur son nom en utilisant le bouton droit de la souris.



STATISTIQUES JOUEURS

Chaque joueur possède un jeu de performances personnelles calculé sur cent pour cent; si un joueur a un taux de 80% ou plus dans une aptitude quelconque, celui-ci sera représenté par une petite icône placée devant son nom sur l'écran Squad Selection (Sélection équipe). Il est important que vous vérifiez les performances personnelles de chaque joueur car vous devez jouer avec l'équipe la plus forte possible si vous voulez avoir une chance de gagner. La liste ci-dessous montre les performances personnelles qui sont importantes pour chaque type de joueur:

GARDIEN DE BUT

VISION
RAPIDITE
CONTROLE
PRECISION
DISCIPLINE

DEFENSEURS

PUISSANCE
DISCIPLINE
RAPIDITE
FLAIR
ENDURANCE

JOUEURS DU MILIEU

CONTROLE
FLAIR
VISION
RAPIDITE
PRECISION

ATTAQUANTS

FLAIR
PUISSANCE
PRECISION
RAPIDITE
CONTROLE

Pour changer la formation de votre équipe, cliquez sur la barre de menu de Formation située sur le bouton gauche en bas de l'écran; continuez à cliquer pour passer en revue les autres options disponibles. Le plan de formation vous donne une représentation visuelle de la formation choisie. Une fois que vous êtes satisfait de votre équipe et de sa formation, cliquez sur DONE pour retourner à l'écran Friendly Game (Match Amical). Cliquez sur DONE pour débiter la partie ou cliquez sur CONTROLS pour configurer la méthode de commande de votre choix (référez-vous à la section Contrôles de ce manuel). Consultez le chapitre C'est un Jeu de Deux Mi-temps pour les tactiques et facons de jouer.

League Game (Jeu de championnat)

Sélectionnez League (Ligue) pour jouer contre toutes les autres équipes de votre ligue dans le but de remporter le championnat ou d'être promu à la ligue supérieure.

Sélectionnez League Game à partir de la barre de menu Game Type sur l'écran principal, puis cliquez sur START (COMMENCER) pour débiter la compétition de la ligue. L'écran Player 1 Select Team (Joueur 1 sélectionnez l'équipe) s'affichera; à partir de cet écran cliquez sur l'équipe avec qui vous jouez et cliquez sur DONE pour débiter.

Si vous avez sélectionné plus d'un joueur dans la barre de menu Joueurs sur le Menu Principal, le joueur numéro un sélectionne son équipe en premier, puis cliquez sur NEXT pour que le joueur numéro deux puisse sélectionner une équipe. Le joueur numéro deux peut choisir de jouer avec une équipe différente ou de jouer avec la même équipe que le joueur numéro un. Vous remarquerez qu'une petite balle de foot portant un numéro apparaît au dessous du nom de l'équipe; ceci indique qu'un autre joueur a déjà sélectionné cette équipe et que ce numéro représente le numéro du joueur. Quatre joueurs peuvent jouer ensemble dans la même équipe sur un seul ordinateur personnel ou ils peuvent tous jouer dans des équipes différentes s'ils le désirent.

Les quarante quatre équipes sont départagées en trois ligues selon leur classement, donc si vous choisissez l'Angleterre vous serez dans le groupe B ou si vous choisissez l'Allemagne vous serez dans le groupe A. Si plus d'un joueur jouent et que les autres jouent dans des équipes différentes, alors les jeux se dérouleront dans l'ordre du calendrier.

Avant la partie, l'écran Next Match (Partie Suivante) s'affichera; à partir de celui-ci pouvez établir vos contrôles (référez-vous à la section Contrôles de ce manuel) et sauvegarder et charger un jeu (référez-vous à la section Sauvegarder et Charger de ce manuel). Référez-vous aussi à Qui joue et Quelle Formation dans Friendly Game (Jeu Amical) pour plus de détails sur la façon de constituer votre équipe. Une fois que vous avez sélectionné votre équipe, cliquez sur DONE (Terminé) pour débiter la partie.

	P	W	D	L	F	A	GD	Pts
Italy	8	9	0	0	19	0	19	27
Brazil	8	9	0	0	19	0	19	27
Germany	8	9	0	0	19	0	19	27
Sweden	8	9	0	0	19	0	19	27
Holland	8	9	0	0	19	0	19	27
Belgium	8	9	0	0	19	0	19	27
Romania	8	9	0	0	19	0	19	27
Argentina	8	9	0	0	19	0	19	27
Spain	8	9	0	0	19	0	19	27
Denmark	8	9	0	0	19	0	19	27
Russia	8	9	0	0	19	0	19	27
Republic of Ireland	8	9	0	0	19	0	19	27

Après chaque partie le classement s'affichera. A partir de cet écran vous pouvez voir votre classement actuel dans la ligue ainsi que les classements des deux groupes en cliquant sur la barre de menu du groupe en question.

Cliquez sur DONE pour accéder à l'écran Results Round-Up (Résultats); celui-ci affiche les résultats de toutes les parties dans votre ligue.

CLASSEMENT

Cliquez sur DONE pour passer à la partie suivante. A la fin de la saison l'écran Fin de Saison s'affichera, cet écran vous donne toutes les informations en prenant en considération les promotions et les relégations. Cliquez sur New Season pour débiter la nouvelle saison.

Jouer en mode simulation

Lorsque vous jouez un Championnat de ligue en Mode Simulation vous pouvez voir quelles équipes jouent les unes contre les autres et les résultats des parties un par un ainsi que les conséquences de chaque partie sur le classement. Votre partie peut être la première ou la dernière de la compétition mais d'une façon ou d'une autre vous verrez où vous en êtes.



RESULTATS

Référez-vous à C'est un Jeu de Deux Mi-temps pour examiner les tactiques et façons de jouer pendant la partie.

Coupe

Ceci est une compétition avec verdict instantané. Si vous perdez une partie vous êtes exclu du jeu. Si vous sélectionnez Coupe vous pouvez choisir le nombre d'équipes et quelles équipes jouent pour la Coupe. Assurez-vous que Cup (coupe) est sélectionné sur la barre de menu Type of Game (type de jeu) et cliquez sur Customize (personnaliser) sur l'Ecran Principal. Une fois dans cet écran, cliquez sur NEXT en bas et à gauche de votre écran Customize.

Pour sélectionner les équipes qui vont participer à la Coupe, cliquez sur la chemise qui comporte le nombre des équipes que vous désirez. Une fois que vous avez sélectionné le nombre des équipes, cliquez sur NEXT pour afficher l'écran des Equipes Participantes.



NOMBRE D'EQUIPES

Sur cet écran vous sélectionnez les équipes avec lesquelles vous voulez jouer dans la Coupe. Les équipes sélectionnées seront mises en valeur en blanc et celles non sélectionnées seront en gris. Pour désélectionner une équipe, cliquez sur son nom avec le bouton droit de la souris. Pour sélectionner une équipe, cliquez sur son nom avec le bouton gauche de la souris. Une fois que vous avez sélectionné les équipes avec lesquelles vous voulez jouer dans la Coupe, cliquez sur DONE pour retourner au Menu Principal. Cliquez maintenant sur START (COMMENCER) pour débiter la compétition.

Vous devez maintenant sélectionner une équipe avec qui vous voulez jouer à partir de l'écran Sélectionner une Equipe. Sélectionnez l'équipe avec qui vous voulez jouer en cliquant sur le drapeau de l'équipe et ensuite sur DONE pour accéder à la compétition.



EQUIPES PARTICIPANTES

Avant la partie, l'écran Next Match (partie suivante) apparaîtra; à partir de là vous pouvez établir vos contrôles (référez-vous à la section Contrôles de ce manuel) et Sauvegarder et Charger un jeu (référez-vous à la section Sauvegarder et Charger de ce manuel).

Si vous gagnez, vous participez au prochain tour, mais si vous perdez vous êtes exclu du jeu. L'ordinateur affiche les résultats de la compétition pour que vous voyez qui a été sélectionné pour quel tour et qui a gagné.

Référez-vous à Qui joue et Quelle formation dans Jeu amical pour plus d'informations concernant la façon de constituer votre équipe. Une fois que vous avez sélectionné votre équipe, cliquez sur DONE pour débiter la partie.

Jouer en Mode Simulation

Lorsque vous jouez une compétition de Coupe en Mode Simulation, vous pouvez voir quelles équipes jouent les unes contre les autres et les résultats des parties un par un. Votre partie peut être la première ou la dernière de la compétition mais d'une façon ou d'une autre, vous verrez contre qui vous allez jouer, à moins que vous ne perdiez bien sûr.

Voir c'est un Jeu de Deux Mi-temps pour les tactiques et façon de jouer pendant la partie.

Réseau

(VERSION CD-ROM UNIQUEMENT)

Avant d'essayer d'exécuter un jeu actua soccer sur réseau, assurez-vous que vos lecteurs de réseau fonctionnent avant de commencer à jouer. Pour jouer à un jeu en réseau, allez à la barre de menu du Type de Jeu sur l'Ecran Principal et cliquez sur la barre de menu du Jeu Type pour basculer vers le Réseau. Une fois que vous avez sélectionné Réseau, vous remarquerez que la barre de menu se transforme en barre de menu Jeu. La barre de menu Jeu permet de jouer jusqu'à 8 jeux différents à la fois sur le même réseau. Actua soccer permet aussi à vingt joueurs de jouer à un seul jeu en réseau et vous n'avez besoin que d'une copie d'actua soccer pour jouer. Ce n'est donc pas la peine d'acheter plusieurs copies du même jeu. Assurez-vous que le jeu est installé sur toutes les machines qui doivent faire partie du jeu en réseau.

Avant de cliquer sur START (COMMENCER) chacun des joueurs qui souhaite jouer dans la même partie doit choisir une configuration de jeu. Si quatre joueurs jouent au jeu en réseau, ils devront tous établir la barre de menu Jeu sous le même numéro de Jeu (exemple Jeu:1). Puis tous les joueurs cliquent sur START (COMMENCER); le premier joueur à entrer dans le jeu du réseau verra l'écran Next Match apparaître. A partir de là, le joueur sélectionne les deux équipes pour jouer la partie.

Une fois que les deux équipes ont été sélectionnées, cliquez sur DONE pour accéder à l'écran de Sélection de Joueur en Réseau; à partir de cet écran vous sélectionnez l'équipe avec laquelle vous allez jouer. Pour sélectionner un joueur, cliquez sur son nom en utilisant le bouton gauche de la souris; une fois qu'un joueur a été sélectionné, son nom clignote pour indiquer votre choix. S'il y a seulement deux joueurs pour jouer au jeu en réseau, sélectionnez joueur auto. En sélectionnant joueur auto, l'ordinateur basculera automatiquement sur le joueur le plus proche. Si vous avez plus de deux joueurs (humains), ils peuvent chacun sélectionner un joueur individuel, ce qui leur permet de jouer avec un joueur

pendant toute la durée du jeu.; ou si tous les joueurs sélectionnent Joueur Auto, leur joueurs seront automatiquement sélectionnés pour être les joueurs les plus près de la balle. Si vous jouez en joueurs individuels chaque équipe peut avoir un seul joueur individuel; si un autre joueur a déjà sélectionné un joueur d'une équipe, ceci sera indiqué par une petite balle portant un numéro.

Donc si un petit malin a sélectionné votre joueur, vous devrez vous débrouiller avec lui en dehors du terrain, d'accord?

Quand vous avez sélectionné à quel camp vous appartenez et avec qui vous allez jouer, cliquez sur DONE pour débiter la partie. L'ordinateur affichera WAITING sur la barre de menu; une fois que tous les autres joueurs en réseau ont effectué leur sélection et cliqué sur DONE, la partie débutera. Voir C'est un Jeu de Deux Mi-temps pour les tactiques et façons de jouer pendant la partie.

Entraînement

Pas trop chaud ou avez-vous le flair moyen et le style de l'équipe du pub local (c'est-à-dire très pauvre)? Alors l'entraînement est le type de jeu qu'il vous faut.

Sélectionnez PRACTICE à partir de la barre de menu Type de Jeu et cliquez sur START (COMMENCER). L'écran Partie Suivante s'affichera; à partir de cet écran vous sélectionnez l'équipe avec laquelle vous allez jouer et l'équipe contre laquelle vous allez jouer. Cliquez sur les flèches à côté de chaque drapeau pour passer en revue les 44 équipes.

Une fois que vous avez sélectionné les équipes, cliquez sur DONE pour accéder à la partie. Une fois sur le terrain, vous remarquerez que vous êtes la seule équipe sur le terrain, avec le gardien de but adverse. Ceci vous donne une excellente occasion de vous entraîner sur les combinaisons de passes et les reprises immédiates de la balle. Vous ne pouvez jouer qu'une mi-temps en mode Entraînement. Vous pouvez décider de changer la Durée du Jeu dans la Configuration de la Partie sur le Menu Principal pour profiter des avantages de ce type de jeu. Voir C'est un Jeu de Deux Mi-temps pour les tactiques et façons de jouer pendant la partie.

Players (Joueurs)

Cliquez ici pour sélectionner le nombre de joueurs qui vont jouer à actua soccer. Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer à la fois sur un même ordinateur. Sélectionnez le nombre de joueurs en cliquant sur cette option pour basculer vers les autres options disponibles. Référez-vous à la section Contrôles de ce manuel pour configurer votre méthode de contrôle.

Styles de Jeu Arcade

Sélectionnez Arcade pour jouer en mode arcade ou l'évaluation générale de l'équipe se calcule en fonction des performances personnelles des joueurs. Ceci rend le choix des membres d'une équipe individuelle moins important et pour ceux qui ne sont pas intéressés par les performances personnelles, ceci élimine la sélection et l'étude de vos équipes et vous permet de passer directement au jeu.

Simulation (Parties Coupe et Ligue uniquement)

Ça devient sérieux maintenant. Vous devez choisir l'équipe et tous les autres joueurs que vous choisissez comptent. Ce mode est pour les cracs, et une fois que vous avez sélectionné votre équipe il vous appartient de choisir les joueurs ainsi que la façon dont vous voulez jouer réellement.

Environnement

Cette option vous permet d'ajuster votre environnement de jeu, vous pouvez faire des réglages très fins sur les graphiques et d'ajuster les niveaux de son pour satisfaire vos goûts personnels.

Environnement

Cette option vous permet d'ajuster le détail du graphisme que vous voyez lorsque vous jouez à actua soccer. Pour changer les options cliquez sur une option en utilisant le bouton gauche ou droit de la souris. Ceci activera ou désactivera l'option ou basculera vers une autre option disponible. Les options et leur fonctions sont les suivantes:

Ciel - Sélectionnez On (activé) ou Off (désactivé)

Stade - Sélectionnez haut ou bas

Détail de Ligne - Sélectionnez haut ou bas

Mur Vidéo - Sélectionnez On ou Off

Détail du Joueur - Sélectionnez haut ou bas

Détail du terrain - Sélectionnez haut ou bas

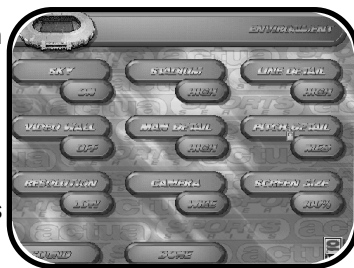
Résolution - Sélectionnez haute ou basse

Caméra - Sélectionnez à partir de Fil, Eloignée, Aérienne, Ligne de buts (G.Line), Iso, Joueur et Arbitre.

Tous les angles de la caméra ont été incorporés dans actua soccer et ils peuvent être ajustés individuellement selon la volonté du joueur.

Référez-vous à la touche F et aux autres touches pour un décompte des points de vue de la caméra.

Taille de l'écran - 100%, 85%, 85%W, 75%, 75%W, 65%, 65%W, 50%, 50%W et 40%. Utilisez ceci pour changer la taille de l'écran. Quand vous êtes dans le jeu vous pouvez utiliser les touches + et - pour basculer vers toutes les tailles d'écran disponibles.



ENVIRONNEMENT

Son

Sélectionnez le son en cliquant sur Sound, ce qui vous permet de régler le volume du son. Pour ajuster le niveau de son, maintenez la pression sur le bouton gauche de la souris et choisissez le curseur de volume que vous voulez ajuster.

Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire le volume et vers la droite pour l'augmenter. La réduction ou l'augmentation du volume produit les effets suivant sur chaque option:

Crowd (Foule) - le curseur produit un bruit de foule.
Pitch (Terrain) - Ceci augmente le bruit provenant du terrain.

Commentary (Commentaire) - Pour augmenter le volume des excellents commentaires d'actua soccer, faites glisser le curseur vers la droite. Ramenez-le sur zéro pour supprimer le commentaire.

Music (Musique) - Ce curseur permet d'augmenter et de réduire le volume de la musique dans le jeu.

Master (Maître) - L'interrupteur maître affecte tous les niveaux de volume.

Audio - Sélectionnez 3D pour avoir un bon son stéréo. Sélectionnez mono pour obtenir un bon son en mono.



AUDIO ET SON

Personnalisation



PERSONNALISER

La personnalisation vous permet de changer et d'entraîneur et des joueurs dans chaque équipe. Cliquez sur le drapeau de l'équipe avec le bouton gauche ou droit pour basculer vers l'avant ou vers l'arrière dans toutes les équipes disponibles. Une fois que vous avez trouvé l'équipe que vous voulez éditer, cliquez sur le nom d'un entraîneur/joueur en utilisant le bouton gauche de la souris. Un curseur clignotant apparaît à la fin ou sur le nom du joueur sélectionné, effacez le nom existant et entrez un nouveau nom. Une fois que vous avez entré le nom de l'entraîneur/joueur, pressez retour pour confirmer le changement. Vous pouvez changer autant de noms que vous le désirez.

Mise en place de la partie

Vous voulez changer les règles! La mise en place de la partie vous permet d'activer/désactiver la règle du hors-jeu. Vous pouvez aussi activer/désactiver les remplaçants, les coups francs et les avertissements. Désactiver ces options rend le jeu moins réaliste mais, pour une fin de partie rapide et endiablée, elles sont idéales.

La durée du jeu compte plusieurs options.(5,10,20,40 et 90); ceci vous permet de déterminer la durée du jeu en temps réel. Par exemple, si vous établissez cette option sur 20, vous jouerez à un jeu de vingt minutes en temps réel (10 minutes pour chaque mi-temps). Pour changer cette option cliquez sur celle-ci et vous basculerez vers toutes les options disponibles.



ORGANISATION DU JEU

La vitesse du vent comporte trois configurations, basse, intermédiaire et haute. Plus la configuration est haute, plus elle a d'effets sur la balle, cela est évidemment un avantage si vous tirez dans le sens du vent mais c'est un inconvénient si vous tirer face au vent. La dernière option de cette écran est la sélection d'un Arbitre, cette option est valable seulement si vous jouez une partie amicale.

Dans les parties Coupe et Ligue à cause de la règle d'arbitrage neutre, vous ne pouvez pas sélectionner un arbitre. Pour sélectionner un arbitre pour une partie amicale, cliquez sur la chemise de l'arbitre avec le bouton gauche ou droit de la souris pour passer en revue tous les arbitres disponibles. Il y a aussi un sélecteur disponible; si celui-ci est sélectionné l'ordinateur sélectionnera un arbitre pour la partie.

Cliquez sur DONE pour revenir au Menu Principal.

Contrôles

Cet écran de menu vous permet de changer votre méthode de commande. Pour sélectionner une méthode de commande, mettez en valeur la méthode que vous désirez utiliser en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour déplacer une méthode de commande vers un joueur précis, mettez en valeur la souris de gauche et ensuite cliquez sur la méthode de commande que vous voulez changer avec le bouton droit de la souris; les deux méthodes de commande changeront de place. Pour configurer une méthode de commande, mettez en valeur la méthode de commande que vous voulez configurer puis cliquez sur la barre de menu Configurer, en bas. Pour configurer votre joystick, suivez les instructions données à l'écran. Pour configurer le clavier mettez en valeur et cliquez sur Configurer. L'ordinateur vous demandera de presser une touche pour une action particulière. Cliquez sur DONE pour revenir à l'Ecran Principal.



CONTROLES

Sauvegarde et Chargement

Après chaque partie de Ligue et de Coupe vous aurez la possibilité de sauvegarder vos progrès; si vous sélectionnez SAVE (sauvegarde) vous accéderez à l'écran Sauvegarde et Chargement.

Pour enregistrer un jeu dans un emplacement, cliquez sur le texte sur la droite, dans la boîte des titres en haut de l'écran en utilisant le bouton de gauche de la souris. Un curseur clignotant apparaîtra à la fin du texte; effacez le texte et tapez un nom de sauvegarde pour votre jeu et appuyez sur Retour pour confirmer le nom. Puis sélectionnez un emplacement pour le sauvegarder en cliquant sur l'emplacement à l'aide du bouton gauche de la souris. L'emplacement sélectionné clignotera, indiquant qu'il est sélectionné; puis cliquez sur SAVE pour sauvegarder le jeu dans l'emplacement.



"SAVE" ET "LOAD"

Pour charger un jeu sélectionnez l'emplacement qui contient le jeu sauvegardé et cliquez sur LOAD pour charger le jeu sauvegardé précédemment.

Commencer

Après que vous ayez sélectionné les options et configurations de votre jeu cliquez sur START (COMMENCER) pour débiter la partie.

C'est un Jeu de Deux Mi-temps

Sortie du Tunnel

Une fois que vous avez sélectionné vos options et configurations de partie, c'est le moment de rejoindre le terrain.

Le Coup d'envoi

L'équipe qui joue sur la partie gauche du terrain a toujours le coup d'envoi.

Contrôler vos Joueurs

L'ordinateur choisit automatiquement le joueur le plus près de la balle, utilisez les touches joystick/clavier pour déplacer votre joueur. Le bouton un du joystick permet à votre joueur de passer la balle et le bouton deux lui donne l'instruction de tirer. Le joueur que vous avez sélectionné sera mis en valeur sur le terrain, avec la surbrillance autour de ses pieds.

Le seul joueur dans actua soccer que vous ne contrôlez pas est le gardien de buts. L'ordinateur le contrôle mais vous contrôlez quand même comment il arrête les buts.

Mise en Valeur

Triangle - Le joueur est en possession du ballon. Lorsque le triangle clignote, le joueur est à portée de tir.

Etoile (clignotante) - Le joueur esat en bonne position pour reprendre du premier coup. Si vous appuyez sur B1 lorsque l'étoile clignote, votre joueur ira automatiquement vers le ballon et le reprendra du premier coup. La surbrillance de l'étoile restera solide pendant que l'ordinateur mettra votre joueur en position pour reprendre le ballon immédiatement. Après cela, vous pouvez vous entraîner aux têtes, têtes plongeantes, reprises de volée et coups de ciseaux régulièrement. Appuyez sur B2 pour amortir et contrôler le ballon.

Cercle - Joueur actuellement contrôlé (pas en possession du ballon)

Carré - Joueur en position pour centrer le ballon.

Lorsque la surbrillance carrée apparaît, votre joueur est en position pour centrer le ballon dans la surface de réparation. Continuez à courir sur l'aile et appuyez sur B2 (inutile de viser) et votre joueur essaiera de dévier le ballon dans la surface. Si l'un de vos coéquipiers se trouve dans la direction à laquelle fait face l'ailier, il essaiera de passer le ballon à ce joueur au lieu de la centrer.

Défense

Lorsque vous défendez votre camp, appuyez sur B2 pour tacler un joueur (vous devez être près de lui) ou sur B1 pour effectuer un tacle glissé. Vous pouvez aussi vous mettre en travers du joueur pour essayer de le bousculer et de lui enlever le ballon.

Contrôle Tir/Passe

Vous pouvez incurvez le ballon ou le faire brusquement descendre à la dernière minute en lui imprimant de l'effet. Pour cela, tirez le joystick vers la gauche (ou équivalent sur clavier)

pour faire dévier le ballon vers la gauche ou vers la droite pour le faire dévier vers la droite. Pour faire monter le ballon, tirez le joystick vers l'arrière. Pour effectuer un tir bas, poussez le joystick vers l'avant. Plus vous utilisez vos touches rapidement juste après le tir ou la passe, plus l'effet sur le ballon sera important.

TECHNIQUES DE PASSES ET DE TIRS

Il existe plusieurs manières de passer ou de tirer. Voici les coups et les combinaisons possibles dans ce jeu.

Touches Dir = la direction est déterminée par le mouvement du joystick.
B1 = tir. Bouton/touche 1 sur joystick/clavier.
B2 = passe. Bouton/touche 2 sur joystick/clavier.

Passe normale: Dir + B2

Tir normal: Dir + B1. Pour ce type de tirs, vous pouvez également imprimer de l'effet au ballon en déplaçant la direction du joueur avant de relâcher B1.

Reprise immédiate: Quand le ballon est passé à un joueur, les pieds de celui-ci sont entourés d'une surbrillance en forme d'étoile. C'est là que vous pouvez reprendre le ballon du premier coup. Enfoncez B2 et ramenez le joystick au centre puis relâchez le bouton et le joueur tirera en direction des buts.

Passe déguisée: B1 + B2 & Dir. Enfoncez les deux boutons puis sélectionnez une direction et relâchez B1. Ceci ressemblera à une feinte, mais le ballon sera passé à un coéquipier qui devra alors tirer ou faire une reprise de volée.

Déviation: B1 + B2. Enfoncez les deux boutons et relâchez B1 pour dévier la balle en avant. La force de la déviation sera déterminée par la durée de la pression sur le bouton.

Feinte: B2 + Dir. Enfoncez B2 et sélectionnez une direction puis relâchez B2 pour passer à un coéquipier. Votre joueur doit être complètement immobile pour faire cette passe.

Passe en profondeur: B1 + B2. Enfoncez les deux boutons puis relâchez B2 pour faire une passe en profondeur sur la tête de votre coéquipier.

Passe en puissance: B2, tir en avant au ras du sol. La puissance du tir est déterminée par la durée de la pression sur le bouton. Utilisez Dir sur le joystick pour sélectionner la direction du tir si vous voulez.

Tir en puissance: B1. Votre joueur doit être immobile pour réussir ce tir.

Il y a plus de quarante types de tirs et de passes dans actua soccer, dont les têtes plongeantes, les talonnades arrière, les amortis du ballon de la poitrine, les coups de ciseaux, les retournés et les reprises de volée. Ajoutez à cela toutes les combinaisons possibles et vous obtiendrez plus d'un millier de coups. Bien que les coups ne soient pas tous énumérés ici, ils sont faciles à trouver. Utilisez le mode Practice (Entraînement) pour les découvrir.

BALLON HORS DU TERRAIN

Dégagements de buts

Si le ballon a été envoyé hors des buts par un attaquant sans avoir touché un de vos joueurs, vous obtenez un dégagement de buts. Utilisez les touches du clavier/joystick pour placer le gardien et l'un des coups mentionnés dans le paragraphe précédents.

Touches

Les touches se font à partir de la ligne de touche. Le joueur qui fait la touche est sélectionné automatiquement. Pour envoyer une touche directement sur un coéquipier, utilisez Dir + B2. Utilisez Dir + B1 pour envoyer le ballon dans la direction sélectionnée, sans viser un joueur particulier. Si vous faites une de ces remises en touche tout en tirant sur le joystick ou en appuyant sur la touche équivalente sur le clavier, vous obtiendrez une touche haute ou longue, en fonction de la situation.

Coups Francs

Ils sont accordés après une faute grave ou une obstruction. Le joueur qui doit tirer le coup franc est sélectionné automatiquement. Utilisez les coups mentionnés dans le paragraphe "Techniques de passes et de tirs".

Corners

Le joueur qui doit tirer le corner est automatiquement sélectionné. Il est tiré du quart de cercle tracé autour du drapeau du coin. Utilisez les coups mentionnés dans le paragraphe "Techniques de passes et de tirs".

Penalties

Le joueur qui doit tirer le pénalty est automatiquement sélectionné. Utilisez Dir + B1 pour un tir normal avec de l'effet ou simplement B1 pour un tir puissant aux buts.

Avertissements

Si l'arbitre voit un méchant tackle, il est fort possible que le coupable reçoive un carton jaune. Le jeu s'arrêtera pendant que l'arbitre prend le nom du joueur et lui montre le carton. Si le tackle est très méchant ou que le joueur est un récidiviste, il obtiendra le carton rouge et sera expulsé. Les joueurs expulsés ne peuvent pas être remplacés.

Buuuuuuuuut!!!

Rien ne vaut ce cri, surtout après un tir bien arrondi, derrière la défense, qui termine au fond des filets! Ça paraît facile, mais il faut de l'entraînement, de la vision et du talent pour réussir un tel tir. Lorsque vous vous y habituez, il n'y a rien de pareil, du moins, rien que l'on puisse mentionner dans ce manuel!

Menu des fonctions au cours d'une partie

(Non disponibles dans un jeu en réseau)

Appuyez sur F1 pour accéder à ce menu. Il vous permet de revoir une action, de procéder à une substitution et de changer la formation de votre équipe.

Replay: La fonction replay enregistre automatiquement les 15 dernières secondes d'une action, donc si vous venez de marquer un but splendide, vous pouvez le revoir mille et une fois. Sélectionnez la fonction replay et appuyez sur F3 pour revoir votre prouesse. Utilisez F1 et F2 pour ralentir et activer le replay. Vous pouvez aussi changer l'angle de la caméra en appuyant sur les touches 1 à 8 sur le clavier. Lorsque vous avez fini de jubiler, appuyez sur F4 pour revenir à la réalité (ceci n'est pas disponible sur 4 Mo de mémoire).

Substitution: Pour remplacer un joueur, appuyez sur F2 pendant que ce menu est affiché. La touche F2 affichera le menu Substitution. Appuyez sur F1 pour passer en revue vos

joueurs et sélectionner celui que vous voulez remplacer. Appuyez ensuite sur F4 pour choisir le joueur que vous voulez faire entrer, puis sur F2 pour confirmer la substitution ou sur F3 pour l'annuler. Vous devrez attendre que l'action s'arrête avant de pouvoir procéder à la substitution. Un petit maillot portant la lettre S apparaîtra à côté du nom de votre club si vous attendez d'effectuer un remplacement. Dès que l'action s'arrête, votre joueur sera remplacé.

Formation: Cette option vous permet de changer la formation de votre équipe. Appuyez sur F1 pour passer en revue toutes les formations disponibles puis sur F2 pour faire votre sélection ou sur F3 pour annuler. Si vous êtes 4 joueurs à jouer à actua soccer, chacun d'entre vous aura ses propres touches de fonction pour accéder au menu des fonctions durant le match. Le joueur 2 utilise F2, le joueur 3, F3 et le joueur 4, F4. Nous vous rappelons que ce menu n'est pas disponible dans les jeux en réseau.

Touches de fonction et autres touches

F1 à F4 - pour appeler les menus au milieu d'une partie.

F5 - pour activer/désactiver les détails du terrain.

F6 - pour activer/désactiver les détails des lignes.

F7 - pour activer/désactiver le ciel.

F8 - pour activer/désactiver les détails des joueurs.

F10 - pour permuter entre résolution haute et basse.

Pause - appuyez sur pause pendant le match pour mettre la partie en pause.

9 - appuyez sur 9 pour activer/désactiver l'écran vidéo.

ESC - pour retourner au menu principal à partir d'une partie. Si vous appuyez sur ESC dans le Menu Principal, vous quittez le jeu et vous retournez à DOS.

TAB - appuyez sur la touche TAB pendant la partie pour activer/désactiver l'affichage du terrain. Si vous appuyez sur TAB dans le Menu Principal, vous pourrez voir la vidéo consacrée à la création d'actua soccer.

LES CAMERAS

Caméra à fil (défaut) . Appuyez sur 6 durant une partie pour sélectionner cette caméra. Elle vous permet de suivre le ballon de près. Vous pouvez en ajuster la hauteur en utilisant les touches fléchées haut/bas du clavier numérique. Pour faire un zoom ou pour en sortir, servez-vous des touches fléchées gauche/droite du clavier numérique.

Camera éloignée. Appuyez sur 1 pour voir le match à partir de la tribune.

Caméra aérienne. Appuyez sur 2 pour avoir une vue aérienne de la partie. Pour faire un zoom ou pour en sortir, utilisez les touches fléchées haut/bas du clavier numérique.

Caméra de la ligne de buts (G.Line) . Appuyez sur 3 pour voir le match de votre ligne de buts. Vous pouvez ajuster la hauteur de cette caméra en utilisant les touches fléchées haut/bas du clavier numérique. Pour faire un zoom ou pour en sortir, utilisez les touches fléchées gauche/droite du clavier numérique.

Caméra de l'arbitre. Appuyez sur 7 pour voir le match à partir de la position de l'arbitre. Cet arbitre n'est pas comme la plupart de ceux que j'ai vus évoluer: vous pouvez, en fait, voir à partir de l'endroit où il se trouve!

Caméra manuelle (MAN). Appuyez sur 4 pour la sélectionner. Utilisez la souris pour choisir un point de vue. Vous pouvez aussi utiliser les touches haut/bas pour modifier la vue aérienne.

Caméra de joueurs. Appuyez sur 5 pour l'activer. Elle vous permet de suivre l'action à partir de la position de n'importe lequel de vos joueurs. Vous pourrez presque sentir le ballon à vos pieds. Pour passer de la vue d'un joueur à un autre, servez-vous des touches 8 et 2 du clavier numérique.

Caméra isométrique (ISO). Appuyez sur 8 pour voir la partie de l'angle isométrique classique.

Pour toutes les caméras, utilisez les touches 8 et 2 du clavier numérique pour faire monter ou descendre la caméra. Pour faire un zoom ou en sortir lorsque vous utilisez les caméras ligne de buts, aérienne ou isométrique, servez-vous des touches 4 et 6 du clavier numérique.

Recherche des pannes

Si vous avez des difficultés à lancer actua soccer, voici quelques conseils qui vous aideront à les surmonter.

1. Pour utiliser la version CD-ROM d'actua soccer, vous devez avoir le bon lecteur CD-ROM. Pour cela, vous devez insérer une ligne dans CONFIG.SYS. Consultez la documentation accompagnant votre lecteur CD-ROM pour trouver la commande précise dont vous avez besoin. Il vous faudra aussi ajouter le lecteur d'extensions CD Microsoft (MSCDEX.EXE) à votre AUTOEXEC.BAT.

2. Si vous n'arrivez pas à booter le programme correctement, ou si votre jeu crash soudainement, il se peut que vous n'ayez pas assez de mémoire. Commencez par faire une disquette de boot en utilisant le programme INSTALL se trouvant dans le répertoire sur lequel vous avez installé actua soccer, dans le disque dur. Si cela ne suffit pas ou si vous ne voulez pas créer une disquette de boot, voici ce que nous vous suggérons: actua soccer a besoin de 400 Ko de mémoire de base et de 3 Mo de mémoire étendue (XMS). Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire qu'il vous reste en lançant INSTALL/i.

3. Vérifiez que SMARTDRIVE n'est pas exécuté dans votre fichier AUTOEXEC.BAT.

4. Si le son produit par le programme n'est pas satisfaisant, vérifiez la configuration de la carte son, du port, de l'IRQ et DMA à l'aide du programme INSTALL d'actua soccer.

Pour les changements de dernière minute apportés à ce manuel, consultez le fichier READ.ME.

DES PROBLÈMES?

Si actua soccer vous pose des problèmes de chargement, renvoyez le jeu à votre détaillant, ou à Gremlin Interactive Limited à l'adresse indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler Gremlin Interactive entre 9h30 et 17h30, heure britannique, du lundi au vendredi, au numéro suivant: (+44) (0) 114 2753423.

Gremlin Interactive Ltd. se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Gremlin Interactive Ltd. n'apporte aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel" et était correct au moment de sa publication. Gremlin Interactive Ltd. apporte certaines garanties limitées au logiciel et au support de celui-ci. Gremlin Interactive Ltd. ne pourra être tenu responsable de toute perte ou dommage, spécial, indirect ou conséquent, ou toute perte ou dommage causé par ou subi à la suite de toute perte ou corruption des données provenant de l'utilisation du logiciel.

GARANTIE LIMITÉE

Gremlin Interactive Ltd. garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel que le support sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés est exempt de tout défaut de matière première et de vice de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Au cours de cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Ltd. à l'adresse indiquée au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une description des problèmes, du support défectueux et de votre adresse.

Cette garantie s'ajoute à vos droits statutaires, sans les affecter.

Cette garantie ne s'applique pas aux programmes logiciels, eux-mêmes, qui sont fournis "tels quels", et ne s'applique pas non plus au support ayant fait l'objet d'un mauvais traitement, d'un endommagement, d'une corruption ou d'une usure excessive.

COPYRIGHT

© Copyright 1996 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les renseignements contenus dans actua soccer font l'objet d'un copyright appartenant à Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à se servir de ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne n'est autorisé à transférer, donner ou vendre, toute partie de ce manuel, ou des renseignements contenus sur la disquette, sans l'autorisation préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou personnes reproduisant toute partie de ce programme, sur n'importe quel support, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright et pourra faire l'objet de poursuites, à la discrétion du détenteur du copyright.

Installation

Installation Actua Soccer von CD

1. Legen Sie die Actua Soccer CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie den korrekten Laufwerksbuchstaben aus (z. B. D:).
3. Geben Sie INSTALL ein, um das Programm zu starten. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Wenn Sie das Spiel installiert haben, können Sie abschließend Ihre Sound- und Musikkarte auswählen. Verlassen Sie dann das Menü und speichern Sie dann die gegenwärtigen Einstellungen ab. Die Installation ist nun beendet.

Installation Actua Soccer von Diskette

1. Legen Sie die Actua Soccer Diskette 1 in Ihr Diskettenlaufwerk ein.
2. Wählen Sie den korrekten Laufwerksbuchstaben aus (z. B. A:).
3. Geben Sie INSTALL ein, um das Programm zu starten. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Wenn Sie das Spiel installiert haben, können Sie abschließend Ihre Sound- und Musikkarte auswählen. Verlassen Sie dann das Menü und speichern Sie dann die gegenwärtigen Einstellungen ab. Die Installation ist nun beendet.

Programmstart

CD-ROM-Version

1. Achten Sie bitte darauf, daß die CD von Actua Soccer immer ins Laufwerk eingelegt sein muß, wenn Sie das Spiel starten und dann spielen wollen. Die bloße Installation auf die Festplatte reicht nicht aus.
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie Actua Soccer installiert haben (z.B. CD\ASOCCER).
3. Tippen Sie dann SOCCER ein und drücken ENTER, um das Spiel zu starten.

Diskettenversion

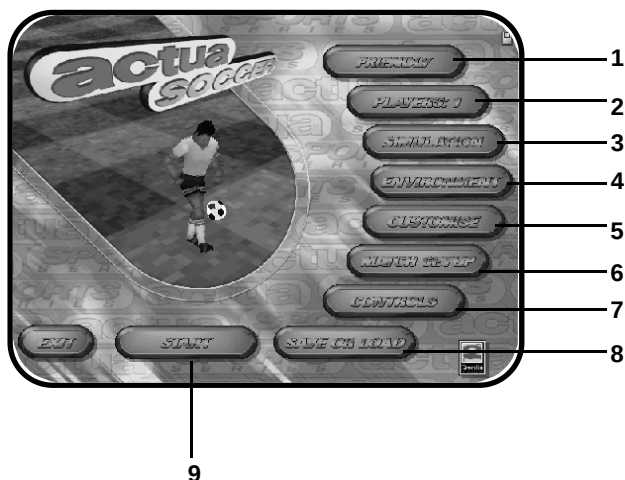
1. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in das Sie Actua Soccer installiert haben (z.B. CD\ASOCCER).
2. Tippen Sie dann SOCCER ein und drücken ENTER, um das Spiel zu starten.

Kopierschutz

Bei der Diskettenversion werden Sie außerdem noch nach einem Wort aus der Bedienungsanleitung gefragt, welches Sie beim Starten von Actua Soccer eingeben müssen. Die genaue Funktionsweise entnehmen Sie bitte der Meldung am Bildschirm.

Das Hauptmenü

Nachdem Sie Actua Soccer gestartet haben, gelangen Sie ins Hauptmenü des Spieles. Hier können Sie dann den Spielmodus, Sound, die Grafikeinstellungen und diverse andere Änderungen vornehmen.



1. Spielmodus 2. Spieleranzahl 3. Spielart 4. Spielumgebung 5. Editor
6. Spieleinstellungen 7. Steuerung 8. Speichern und Laden 9. Start

Um einen der Menüpunkte auszuwählen, bewegen Sie den Mauszeiger auf den entsprechenden Punkt und drücken dann die linke oder rechte Maustaste. Bei einigen Button gelangen Sie in ein Untermenü, bei anderen ändern sich die Einstellungen direkt auf dem Bildschirm. Durch erneutes Drücken gelangen Sie zu den verschiedenen Eistellungen der diversen Buttons.

Wenn Sie alles eingestellt haben, klicken Sie auf den START-Button, um das eigentliche Spiel zu beginnen.

Doch bevor Sie sich nun gleich auf den Rasen begeben, sollten Sie vorher die gesamte Anleitung durchlesen, damit es zu keinen Problemen beim Spielen kommt.

Bildschirmschoner

Wenn Sie das Spiel eine längere Zeit lang im Hauptmenü pausieren lassen, so wird automatisch ein Bildschirmschoner aktiviert. Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangen Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

Spielmodus

Freundschaftsspiel

Wenn Sie diesen Punkt anwählen, können Sie für sich und Ihren Gegner (Mensch oder Computer) jeweils ein beliebiges Team auswählen, welche dann gegeneinander antreten werden.

Drücken Sie nach Einstellen der anderen Spieloptionen (Spieleranzahl, Steuerung etc.) auf den START-Button, um zur Teamauswahl zu gelangen. Klicken Sie auf die jeweiligen Pfeilbuttons neben den Länderflaggen, um zum nächsten Team zu gelangen. Mit Hilfe des ?-Buttons gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie nähere Informationen zur Aufstellung und den Spielern im jeweiligen Team erhalten.

Wer spielt mit welcher Aufstellung?

Wenn Sie gegen den Computer spielen, können Sie nur Ihre eigene Aufstellung ändern, nicht aber die des Gegners. Klicken Sie auf das ? neben den Flaggen, um ins Aufstellungsmenü zu gelangen. Hier sind alle in Ihrem Team befindlichen Spieler, sowie die momentane Aufstellung dargestellt. Wenn Sie die Aufstellung ändern möchten, so klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Spielernamen, um diesen hervorzuheben. Klicken Sie jetzt mit der rechten Taste auf den Spieler, der die Position des ersten einnehmen soll. Um die speziellen Eigenschaften eines Spielers einzusehen, klicken Sie nur mit der rechten Maustaste auf seinen Namen.

Jeder Spieler hat unterschiedliche Eigenschaften, die jeweils als Prozentbalken angezeigt werden. Wenn hier ein Spieler mehr als 80% erreicht, wird dies durch ein Sternchen vor seinem Namen angezeigt. Sie sollten sich ruhig Zeit mit der Aufstellung nehmen, denn Sie werden feststellen, daß der Grundstein des Sieges ein starkes Team ist. Viele Spieler haben bestimmte Qualitäten, die sie erst auf anderen Positionen zur Geltung bringen können. In der folgenden Liste erkennen Sie die relevanten Eigenschaften, die ein Spieler auf den jeweiligen Positionen haben sollte.

Torwart	Verteidiger	Mittelfeldspieler	Angreifer
Übersicht	Kraft	Kontrolle	Flair
Tempo	Disziplin	Flair	Kraft
Kontrolle	Tempo	Übersicht	Genauigkeit
Disziplin	Ausdauer	Genauigkeit	Kontrolle

Um die Formation der Mannschaft zu ändern, klicken Sie bitte mit der linken oder rechten Maustaste auf den entsprechenden Button. Durch erneutes Klicken gelangen Sie zu den verschiedenen Formationen. Sie sehen die aktuelle Einstellung auch immer in der Grafik dargestellt, so daß Sie schnell erkennen können, wo welcher Spieler momentan positioniert ist. Wenn Sie mit den gegenwärtigen Einstellungen zufrieden sind, wählen Sie FERTIG, um ins vorherige Menü zurückzukehren. Hier können Sie dann entweder das Spiel beginnen (START) oder die Steuerung der Teams verändern (STEUERUNG). Sie können auch während des Spieles noch die Formation des Teams jederzeit ändern - doch dazu später.



Ligaspiel

Haben Sie sich für diesen Menüpunkt entschieden, so spielen Sie mit den anderen Teams eine Liga aus, in der Sie entweder eine Spielklasse aufsteigen sollten, sofern Sie nicht schon in der höchsten angefangen haben, oder aber schließlich als Sieger die Runde beenden.

Drücken Sie im Hauptmenü auf START, um im folgenden Menü Ihr Team auswählen zu können. Wählen Sie Ihr Land aus den angezeigten aus und beenden die Auswahl mit START.

Sofern Sie mehr als einen Spieler eingestellt haben, erscheint hier ein neuer Button WEITER, um zum nächsten Spieler weiterzugeben. Die Länder, die bereits von anderen Spielern gewählt wurden, werden durch einen kleinen Fußball vor der Nation hervorgehoben. Bis zu vier Spieler können aber auch im selben Team zusammen antreten (an einem PC!), oder in verschiedenen Mannschaften gegeneinander.



Die 44 Mannschaften sind je nach Ihrer Spielweise in drei Ligen unterteilt worden. Sollten Sie also für England spielen, starten Sie in Liga B, beim Team Deutschland in Liga A. Sofern bei mehreren Spielern unterschiedliche Teams gewählt wurden, werden die Partien in der Reihenfolge der Spielernummer nacheinander ausgetragen.

Vor jedem Spiel wird Ihnen ein spezieller Bildschirm angezeigt, der noch einmal die Daten des nächsten Spiels anzeigt. Auch hier kann noch einmal die Steuerung verändert werden oder das Spiel gespeichert / geladen werden bzw. die Aufstellung Ihres Teams überdacht werden. Wählen Sie abschließend FERTIG, um das eigentliche Spiel anzupfeifen.

Nach jedem Spiel wird Ihnen die aktuelle Tabelle angezeigt. Hier können Sie Ihren momentanen Platz ablesen, sowie auch die beiden anderen Ligen einsehen.

Mit einem weiteren Klick auf FERTIG werden Ihnen alle anderen Ergebnisse der Liga eingeblendet.

Absolvieren Sie nun die Saison auf die gleiche Art Spiel für Spiel und sehen dann am Ende eine Abschlusstabelle, die auch Aufschlüsse über die Auf- und Absteiger gibt. Über den Menüpunkt NEUE SAISON beginnen Sie die nächste Spielzeit.

Der Simulationsmodus

Sofern Sie eine Liga im Simulationsmodus austragen, werden Ihnen alle Spielpaarungen und Ergebnisse einzeln angezeigt, sowie die daraus resultierenden Änderungen in der Tabelle. Ihr eigenes Spiel ist aber auf jeden Fall entweder das erste oder das letzte Spiel, so daß Sie die Ergebnisse der anderen Teams in Ruhe verfolgen können.

Pokal

Bei diesem Modus werden alle Spiele im K.O.-System ausgetragen, so daß Sie nach einer Niederlage automatisch aus dem Wettbewerb ausgeschieden sind. Nach der Auswahl POKAL können Sie bestimmen, wie viele und welche Teams am Turnier teilnehmen sollen. Wählen Sie hierzu zunächst bei den Spielmodi POKAL an und wechseln dann auf den EDITOR, um hier die weiteren Einstellungen vornehmen zu können. Hier drücken Sie auf WEITER, um ins entsprechende Turniermenü zu gelangen. Um die Anzahl der Teilnehmer festzulegen, klicken Sie auf die Trikots mit der entsprechenden Teamanzahl. Durch erneutes Drücken von WEITER gelangen Sie zur Teamauswahl.

Hier wählen Sie einfach die Teams aus, die antreten sollen. Alle momentan ausgewählten Teams werden in weiß dargestellt, die nicht teilnehmenden in grau. Um ein gewähltes Team aus der Wahl zu nehmen, klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf dessen Namen, um eines zu aktivieren mit der linken Taste. Sind Sie mit Ihrer Zusammenstellung zufrieden, wählen Sie FERTIG, um ins Hauptmenü zurückzukehren. Hier können Sie dann mit START das eigentliche Turnier beginnen.

Bei der nun folgenden Teamauswahl können Sie sich für Ihre eigene Mannschaft entscheiden. Mit FERTIG gelangen Sie ein Menü weiter. Vor jedem einzelnen Spiel wird Ihnen wieder eine Übersicht der kommenden Begegnung angezeigt, in der Sie ebenfalls wieder die Steuerung einstellen können, sowie das aktuelle Spiel speichern / laden.



Wenn Sie als Sieger der Partie den Platz verlassen, kommen Sie in die nächste Runde des Wettbewerbs. Ihnen werden aber auf jeden Fall alle anderen Ergebnisse angezeigt. Ihr eigenes Spiel ist entweder das erste oder letzte der jeweiligen Runde, so daß Sie in Ruhe die übrigen Ergebnisse am Stück ansehen können.

Die weiteren Einstellungen wie Aufstellung und Formation entnehmen Sie bitte dem Kapitel Freundschaftsspiel weiter vorn in diesem Handbuch, die Einstellungen sind analog anzuwenden. Sofern Sie einen POKAL im Simulationsmodus austragen, werden Ihnen alle Spielpaarungen und Ergebnisse einzeln angezeigt.

Netzwerkspiel

(Diese Funktion ist nur bei der CD-ROM Version enthalten!)

Bevor Sie das Spiel für den Netzwerkmodus starten, sollten Sie sicher gehen, daß Sie Ihre Treiber für das Netzwerk bereits geladen haben. Um das Spiel für das Netzwerk zu starten, klicken Sie im Hauptmenü bitte bei der Spielmodi-Auswahl so lange auf den Button, bis NETZWERK angezeigt wird. Sie werden feststellen, daß sich direkt nach der Einstellung NETZWERK der Button SPIELER in SPIEL verwandelt. Dieser Button erlaubt Ihnen die Auswahl

von acht verschiedenen Netzwerkspielen, die gleichzeitig im selben Netz ausgetragen werden können. Sie benötigen nur eine einzige CD, um mit bis zu 20 Spielern in einem Netzwerk zu spielen. Achten Sie bitte darauf, daß das Spiel auf jedem Rechner des Netzwerkes installiert ist. (Die Installation von ein und derselben CD auf mehreren Rechnern ist nur zum Netzwerkspiel erlaubt!)

Bevor Sie dann auf START klicken, sollten Sie sich mit den anderen Spielern absprechen. Wenn zum Beispiel vier Spieler in einem Spiel antreten wollen, sollten Sie alle die gleiche Nummer unter SPIEL (z. B. 1) anwählen. Nach START kann sich nun der erste Spieler für das Netzwerkspiel registrieren lassen und bekommt dann den Bildschirm für das nächste Spiel angezeigt. Hier wählt er nun die zwei Teams aus, die das Spiel bestreiten sollen. Haben Sie sich erst einmal für die zwei Mannschaften entschieden, wählen Sie FERTIG um ins nächste Auswahlbild zu gelangen. Hier entscheiden Sie sich nun für das Team, als das Sie gerne antreten möchten. Um einen Spieler auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf seinen Namen, woraufhin sein Name hervorgehoben dargestellt wird. Wenn nur zwei Spieler am Spiel teilnehmen, so wählen Sie AUTO SPIELER, wodurch der Computer automatisch immer zu dem Spieler wechselt, der dem Ball am nächsten ist. Sollten mehr als zwei (menschliche) Spieler teilnehmen, können Sie sich für einen individuellen Spieler im Team entscheiden, den Sie für das gesamte Spiel steuern werden. Im anderen Falle, wenn Sie also AUTO SPIELER wählen, wird immer der dem Ball am nächsten befindliche Spieler aktiviert. Sofern Sie sich für einen einzelnen Spieler entschieden haben ist zu beachten, daß nur einer je Team zulässig ist. Dies wird durch einen kleinen Fußball samt Nummer angezeigt. Wenn also bereits jemand "Ihren" Spieler gewählt hat, versuchen Sie doch einfach mal, ihn aus der Aufstellung zu werfen ...

Wenn Sie sich für die richtige Seite oder den richtigen Spieler entschieden haben, klicken Sie auf FERTIG, um das Spiel anzupfeifen. Es erscheint nun ein Hinweis, bis daß alle Spieler Ihre Auswahl getroffen haben. Das Spiel beginnt dann automatisch.

Training

Sollten Sie noch so eben auf Kreisklasse-Niveau spielen und Ihr Team mehr nach einer Feierabendtruppe aussehen, so versuchen Sie es doch mal mit ein bißchen Training, um zum Meisterkicker zu werden. Wählen Sie einfach TRAINING beim Spielmodus und wählen dann START. Sie können sich dann wie gewohnt für ein Team entscheiden und ohne jeden Leistungsdruck trainieren.

Auf dem Rasen werden Sie feststellen, daß Sie die einzige Mannschaft auf dem Feld sind, vom gegnerischen Torwart einmal abgesehen. Sie können so ungestört Pässe, Vorlagen und andere Varianten einstudieren. Sie spielen allerdings in diesem Modus immer nur eine einzige Halbzeit, so daß Sie vielleicht die Länge der Partie vorab erhöhen möchten.

Spieler

Klicken Sie auf diesen Menüpunkt, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Bis zu vier Spieler können an einem PC zur gleichen Zeit spielen. Klicken Sie mehrmals auf diesen Button, um die Auswahl entsprechend anzupassen. Die Steuerung der Spieler stellen Sie bitte unter STEUERUNG ein (siehe auch das entsprechende Kapitel dieses Handbuchs). Sofern Sie ein Netzwerkspiel starten, werden die verschiedenen Spiele hier angezeigt.

Spielart

Arcade

Wählen Sie ARCADE aus, wenn Sie wirklich nur das reine Fußballspiel wünschen, und nicht so viel Wert auf die Aufstellung und andere Statistiken legen. Die Spieler selber werden nicht mehr so sehr von Ihren Fähigkeiten her unterschieden, so daß Sie diese nicht immer erst genau studieren müssen, sondern direkt ins Stadion können.

Simulationsmodus (nur für Pokal- und Ligaspiele)

Hier kommt es wirklich auf Ihre Aufstellung an, da die Eigenschaften und Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers den Sieg bedeuten können.

Umgebung

Mit dieser Einstellung können Sie die Umgebung des Spieles konfigurieren, also die Grafik- und Soundeinstellungen des Spieles ganz nach Ihren Wünschen anpassen.

Umgebung

In diesem Menü können Sie die grafischen Elemente des Spieles verändern, die Sie während des Spielens sehen werden. Zum Ändern der gegenwärtigen Einstellungen klicken Sie die Buttons bitte mit der linken oder rechten Taste an. Entweder verändern Sie so den Status AN / AUS oder ändern die Einstellung direkt. Die individuellen Einstellungen und ihre einzelnen Optionen sind wie folgt:

Himmel	An oder Aus
Stadion	Hoch oder Tief
Linien-detail	Hoch oder Tief
Videowand	An oder Aus
Spielerdetail	Hoch oder Tief
Felddetail	Hoch oder Tief
Auflösung	Hoch oder Tief
Kamera -	FREI, WEIT, PLAN, TORL., ISO., SPIELER (PLYR) und SCHIRI (REF).

Jeder Kamerawinkel ist bei Actua Soccer denkbar. Sie können ihn ganz nach Ihren eigenen Wünschen auswählen und selber Ihr eigener Regisseur sein (s. auch unter SONDERTASTEN).

Bildschirmgröße - 100%, 85%, 85%W, 75%, 75%W, 65%, 65%W, 50%, 50%W, und 40%. Sie können mit Hilfe dieses Menüpunktes die Darstellungsgröße des Spielfeldes auf Ihrem Monitor einstellen. Auch während des Spieles können Sie noch immer mit den Tasten + und - durch die einzelnen Modi wechseln. Je kleiner das Bild gewählt wurde, desto schneller wird das Spiel auch auf langsameren Rechnern laufen.



Sound

Wählen Sie im letzten Menü SOUND, um auch diesen in einem eigenen Menü individuell anpassen zu können. Mit Hilfe der Schieberegler und der linken Maustaste lassen sich die jeweiligen Sounds und Ihre Lautstärke regeln. Je weiter rechts sich der Balken befindet, desto lauter ist die zugehörige Einstellung. Die einzelnen Sounds sind:



Zuschauer	-	Die Lautstärke der Fans im Stadion
Feld	-	Die Geräusche auf dem Feld
Musik	-	Die Musik im Spiel
Master	-	Die Ausgabe aller anderen Sounds, also die allgemeine Lautstärke
Audio	-	Wählen Sie 3D für einen vollen Stereoklang und MONO für mono
Kommentar	-	Die Kommentare von Jörg Wontorra (beachten Sie bitte, daß Sie mindestens 8 MB RAM haben müssen, um den Kommentar hören zu können. Je mehr Speicher frei ist, desto mehr Kommentare werden abgespielt. Ideal wären also 16 MB RAM für die volle Kulissee.)

Editor

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Namen der Spieler und Trainer eines jeden Teams anpassen und verändern. Klicken Sie mit der linken oder rechten Taste auf die Flagge, um durch die einzelnen Teams zu schalten. Sind Sie bei dem Team, welches Sie ändern möchten, angelangt, klicken Sie mit der linken Taste auf den Namen des Trainers / Spielers. Es erscheint nun ein Cursor für die Texteingabe. Sie können die Namen wie gewohnt editieren (und zwar beliebig viele) und dann mit ENTER jeweils abschließen.

Spieleinstellungen

Hier können Sie das Regelwerk des Fußballs ein wenig "anpassen". Stellen Sie ein, ob Sie mit Abseits spielen möchten, ob Auswechslungen möglich sein sollen, es Freistöße oder gar Karten geben soll. Das Spiel verliert so zwar ein wenig an Realismus, nicht aber an Spaß!



Bei der Spiellänge sind ebenso verschiedene Zeiteinstellungen möglich (5, 10, 20, 40 und 90 Minuten), die sich alle auf die Echtzeit der Partien beziehen. Stellen Sie hier also z. B. 20 ein, so werden zwei Halbzeiten à 10 Echtzeitminuten gespielt.

Auch für die Windeinstellung sind unterschiedliche Auswahlen möglich, nämlich niedrig, mittel und hoch. Dies hat dann natürlich direkten Einfluß auf die Flugweite des Balles; es bringt Ihnen also einen Vorteil, mit dem Wind zu spielen, aber auch in der nächsten Halbzeit einen Nachteil, wenn Sie gegen ihn schießen müssen.

Die letzte Einstellung in diesem Menü beeinflusst den Schiedsrichter auf dem Rasen, wobei dies nur Einfluß bei einem Freundschaftsspiel hat. In den anderen Spielmodi werden automatisch neutrale Schiedsrichter auf dem Platz stehen, damit die Chancen für alle Spieler gleich sind. Klicken Sie mit der linken oder rechten Taste auf das Trikot des Schiedsrichters, um durch die einzelnen Namen und Ihre Eigenschaften klicken zu können. In der Standardeinstellung ZUFALL wird der Computer einen der Schiedsrichter per Zufall auswählen.

Klicken Sie auf FERTIG, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Steuerung

In diesem Menü können Sie die Steuerung der Spieler festlegen. Klicken Sie mit der linken Taste auf eine Einstellung (z. B. Joystick 1) und dann mit der rechten auf eine andere (Tastatur 1), um diese Einstellungen gegeneinander zu vertauschen. Ist eine Kontrollmöglichkeit hervorgehoben, so kann sie mit Hilfe des Buttons KONFIGURIEREN noch angepaßt werden. Hierbei ist das richtige Zentrieren eines Joysticks zwingend erforderlich, um ihn zum Spiel einsetzen zu können.

Speichern oder Laden

Auch nach jedem Pokal- oder Ligaspiel haben Sie die Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern oder einen alten Spielstand wieder einzuladen (aber wir werden doch nicht so lange ein Spiel wiederholen wollen, bis wir es gewinnen).

Klicken Sie bitte oben links auf NAME, um einen Namen für den Spielstand vergeben zu können und beenden die Eingabe mit Enter. Klicken Sie dann links unterhalb auf einen der festen Spielstandplätze und heben diesen so hervor. Klicken Sie dann auf den Button SPEICHERN, um das Spiel hier abzulegen.



Um ein Spiel wieder einzuladen, klicken Sie ebenfalls auf den Spielstand links, so daß der Name hervorgehoben wird, und dann unten auf LADEN, woraufhin das gespeicherte Spiel fortgesetzt werden kann.

Start

Nachdem Sie alle anderen Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf START, um das Spiel zu beginnen.

Und los geht's ...

Anstoß

Das Team, welches auf der linken Seite des Feldes spielt, hat immer automatisch Anstoß.

Die Kontrolle der Spieler

Der Computer aktiviert automatisch den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Benutzen Sie den Joystick / die Tastatur, um Ihre Spieler zu bewegen. Ein Druck auf Knopf eins läßt den Spieler zu einem Mitspieler passen, mit Knopf zwei schießt er. Ihnen wird auffallen, daß der Spieler unterschiedlich hervorgehoben wird; zur Bedeutung der einzelnen Symbole kommen wir im folgenden Abschnitt.

Sie brauchen sich nicht um die Kontrolle des Torwartes kümmern. Er wird eigenständig agieren. Nur beim Abschlag können Sie selber bestimmen, wie und wohin er getreten werden soll.

Symbole

Dreieck -Der Spieler befindet sich gerade im Ballbesitz; sofern das Dreieck blinkt, befindet sich der Spieler in Schußweite.

Stern - Der Spieler steht unmittelbar davor, einen Ball zu bekommen. Sie haben dann folgende Möglichkeiten: Drücken Sie kurz vor der Annahme Button eins, wird er den Ball direkt weiterspielen, volley abnehmen, mit der Hacke spielen oder einen Kopfball ansetzen, je nachdem, wie der Ball zu ihm gespielt wurde. Mit Button zwei stoppt er erst den Ball an und wird ihn dann versuchen, unter Kontrolle zu bringen.

Kreis - Der momentan aktive Spieler (nicht im Ballbesitz).

Quadrat -Wenn Sie dieses Symbol unter Ihrem Spieler erkennen, kann er von seiner aktuellen Position aus eine Flanke in den Strafraum spielen. Laufen Sie einfach weiter auf dem Flügel entlang und drücken einfach Knopf zwei (ohne vorher zu zielen), und Ihr Spieler wird die Flanke hereinbringen. Sofern ein anderer Ihrer Spieler in Laufrichtung des Flankenden steht, wird er versuchen, diesen in Szene zu setzen.

Abwehren

Sofern Sie gerade in der Abwehr sind, drücken Sie Knopf zwei, um einen anderen Spieler zu tackeln (natürlich müssen Sie in der Nähe des Spielers sein), oder Knopf eins, um zu Grätschen. Eine weitere Möglichkeit wäre noch, einfach die Laufrichtung des Angreifers zu kreuzen, um ihm so den Ball abzunehmen.

Schuß-/Paßkontrolle

Sie haben die Möglichkeit, die Flugrichtung des Balls noch zu beeinflussen. Beim oder kurz nach dem Schießen des Balls können Sie mit Hilfe Ihres Kontrollgerätes den Ball heben/flach halten oder ihm Links-/Rechtsdrall mit auf den Weg geben. Bewegen Sie hierzu einfach den Ball in die entsprechende Richtung, also ziehen z. B. den Joystick nach hinten, um einen Heber zu spielen. Je schneller Sie nach dem eigentlichen Schuß versuchen, die Flugbahn so zu beeinflussen, desto stärker wird der entsprechende Drall ausfallen.

Paß- und Schußtechniken

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Ball zu passen oder zu schießen. Der folgenden Aufstellung entnehmen Sie bitte die Variationen.

- Abkürzungen: Richt. = Die Richtung des Paß/Schuß, abhängig von Ihrer entsprechenden Steuerung mit Joystick/Keyboard
B1 = Button 1
B2 = Button 2
- Normaler Paß: Richt. + B2
- Normaler Schuß: Richt. + B1, Sie können nach dem Schuß die Richtung des Balles beeinflussen, so lange B1 noch gedrückt ist.
- Direktabnahme: Wenn Sie den Ball zugespielt bekommen und unter Ihrem Spieler ein Stern angezeigt wird, drücken Sie B2 und halten den Joystick in Mittelstellung, lassen den Knopf los und Ihr Spieler wird direkt aufs Tor schießen.
- Verdeckter Paß: B1 + B2 & Richt. Drücken Sie beide Knöpfe, entscheiden sich dann für die Schußrichtung und lassen B1 los. Es wird zunächst wie ein normaler Paß aussehen, jedoch wird der angespielte Spieler den Ball direkt weiterspielen.
- Chip-Schuß: B1 + B2 gedrückt halten, dann B1 loslassen, um einen kurzen, schnellen Heber zu spielen. Die Kraft des Schusses hängt von der Länge des Drückens ab.
- Direkter Paß: B2 + Richt. Halten Sie B2 gedrückt, wählen die Paßrichtung und lassen dann B2 los, um einen Partner direkt anzuspielen. Ihr Spieler sollte nicht in Bewegung sein, damit der Paß genau ankommt.
- Hoher Paß: halten Sie B1 + B2 gedrückt und lassen dann B2 los, um auf den Kopf eines Mitspielers vorzulegen.
- Kraftvoller Paß: B2, flach auf dem Boden entlang. Die Kraft hängt von der Länge des Drückens ab. Entscheiden Sie sich vorher für die Richtung des Passes.
- Kraftvoller Schuß: B1, Ihr Spieler muß still stehen, um diesen Schuß zu vollziehen.

Es gibt mehr als 40 verschiedene Pässe und Schüsse in Actua Soccer, inklusive Flugkopfbälle, Hackentricks, Fallrückzieher und Volleyabnahmen. Dies kombiniert mit der Vielzahl der obigen Möglichkeiten und Richtungen ergibt weit mehr als 1000 mögliche Variationen, die wir hier bei weitem nicht anführen können. Dennoch werden Sie sie leicht intuitiv herausfinden und sollten vielleicht einfach ein bißchen "Training" üben, um so die restlichen kennenzulernen.

Ball im Aus Abstoße

Wenn der Ball von einem gegnerischen Spieler zuletzt berührt in Ihr Tor ausrollt, bekommen Sie einen Abstoß. Benutzen Sie Ihr Steuergerät, um den Torwart zu positionieren und wählen dann eine der Schußmöglichkeiten aus der Liste oberhalb aus.

Einwürfe

Rollt der Ball ins Seitenaus, wird automatisch ein Spieler gewählt, der zum Einwurf geht. Für einen direkten Einwurf zu einem Mitspieler drücken Sie Richt. + B2. Wenn Sie statt dessen B1 drücken, wird er ohne eine direkte Anspielstation werfen. Drücken Sie bei jeder der beiden Möglichkeiten den Stick/Tastatur nach hinten, so wird ein weiterer Einwurf vom Spieler hineingebracht.

Freistöße

Freistöße gibt es nach einem Foul oder ähnlichen Aktionen. Auch hier wird der Schütze automatisch gewählt und Sie können eine der Variationen oberhalb auswählen.

Ecken

Wird der Ball von einem Gegenspieler in dessen Toraus befördert, so bekommen Sie eine Ecke. Auch hier wird ein Spieler automatisch als Schütze gewählt, der erneut die bereits bekannten Schußmöglichkeiten zur Verfügung hat.

Elfmeter

Bei einem Strafstoß wird der Schütze automatisch bestimmt. Benutzen Sie Richt. + B1 für einen normalen Schuß, wobei Sie die Richtung beim Schuß noch wie gewohnt beeinflussen können. Oder Sie drücken nur B1, um den Ball feste in die Maschen zu hämmern.

Verwarnungen

Wenn der Schiedsrichter ein Foul sieht, und dieses dann als grobes wertet, ist er nicht minder zögerlich, eine gelbe Karte zu ziehen. Wenn ein Spieler bereits verwarnt ist oder gleich sehr hart einsteigt, kann er auch die rote Karte sehen und wird für das gesamte Spiel des Feldes verwiesen. Ein Spieler mit roter Karte kann natürlich nicht mehr ausgewechselt werden und seine Position bleibt unbesetzt.

TOOOOOOOOOORRRRRRRRRRR!

Gibt es etwas schöneres? Aus vollem Lauf den Ball direkt in die Maschen setzen, den Jubel der Fans genießen. Es wird Ihnen vielleicht nicht gleich beim ersten Mal gelingen, der Matchwinner zu werden, da es ein bißchen Übung erfordert, aber mit der Zeit wird Ihnen ein Tor schöner als das andere gelingen. Und dann können Sie sich so richtig Feiern lassen und das Tor in aller Ruhe noch einmal genießen.

Menüfunktionen während des Spiels

(Nicht beim Netzwerkspiel verfügbar!)

Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt F1 auf Ihrer Tastatur, um in ein Spielmenü zu kommen. Hier können Sie Zeitlupen ansehen, Spieler auswechseln oder die Formation Ihrer Mannschaft ändern.

Wiederholung: Es werden immer von jeder Szene die letzten 15 Sekunden aufgezeichnet. Sollten Sie also Ihr soeben erzieltos Tor noch einmal genießen wollen, wählen Sie die Wiederholungsfunktion und drücken einfach auf F3. Mit den Tasten F1 und F2 können Sie die Geschwindigkeit der Wiedergabe beeinflussen. Außerdem können Sie mit den Tasten 1 bis 8 die verschiedenen Kameraperspektiven durchschalten. Drücken Sie F4, wenn Sie oft genug die Sequenz gesehen haben, um ins Menü zurückzukehren. (Diese Funktion ist erst ab 8 MB RAM verfügbar!)



Auswechslung: Drucken Sie F2, um in dieses Menü zu gelangen. Drucken Sie dann F1, um durch die Spieler zu schalten; jetzt wählen Sie noch mit F4 den Spieler, der auf den Rasen kommen soll. Mit F2 bestätigen Sie die Auswechslung, mit F3 verlassen Sie das Menü ohne Änderungen. Die Auswechslung wird natürlich erst vollzogen, wenn das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde. Bis dahin erkennen Sie die Auswechslung an einem kleinen Trikot, welches unten eingblendet wird. Dieses weist auf eine bevorstehende Auswechslung hin.

Aufstellung: Mit diesem Menü können Sie Ihre aktuelle Formation verändern, indem Sie mit der Taste F1 durch die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten klicken. Mit F2 entscheiden Sie sich für die Änderungen, mit F3 verlassen Sie das Menü ohne Änderungen. Wenn Sie mit mehreren menschlichen Spielern vor dem Computer sitzen, hat jeder Spieler seine eigene F-Taste (F1 bis F4, je nach Spielernummer), so daß jeder seine Formation etc. ändern kann.

Sondertasten

- F1-F4 Spielmenü für den jeweiligen Spieler.
- F5: Ändern des Spielfelddetails.
- F6: Liniendetail an/aus.
- F7: Himmel an/aus.
- F8: Spielerdetail an/aus.
- F10: Wechsel von hoher zu niedriger Auflösung.
- PAUSE: Pausieren Sie das momentane Spiel.
- 9: Schalten Sie die Videowand im Stadion an oder aus - auf langsameren Rechnern sollte man diese Funktion abstellen.
- ESC: Im Hauptmenü verlassen Sie so das Spiel komplett und kehren zur DOS-Ebene zurück.

Kameraansichten

FREI: (Standardeinstellung) Drücken Sie die Taste 6, um diese Art der Ansicht zu wählen. Die Kamera verfolgt nun den Ball aus nächster Nähe. Sie können mit den Tasten 4 und 6 auf dem numerischen Pad ein- und auszoomen, mit den Tasten 2 und 8 auf dem numerischen Feld die Höhe der Kamera ändern. Diese interaktiven Änderungen können auch bei jeder der folgenden Ansichten vorgenommen werden. Verwechseln Sie nur nicht die normalen Zahlentasten und die auf dem Nummernblock, da Sie sonst mit der Steuerung durcheinander kommen werden

WEIT: Drücken Sie die Taste 1, um einen größeren Ausschnitt des Spieles zu sehen.

PLAN: Mit der Taste 2 wechselt die Darstellung in eine Vogelperspektive.

TORLINIE: Die Taste 3 wechselt zu einer Kamera, die direkt hinter Ihrem Tor platziert ist.

MANUELL: Bei der Taste 4 können Sie selber den Blickwinkel frei bestimmen. Verändern Sie die Position mit der Maus oder dem numerischen Tastenfeld.

SPIELER: Durch Taste 5 sehen Sie das Spiel durch die Augen der Spieler. Wechseln Sie den Spieler selber durch drücken von 2 oder 8 auf dem numerischen Zahlenfeld.

SCHIEDSRICHTER: Versetzen Sie sich einmal in die Rolle des Schiedsrichters und verfolgen das Geschehen aus seiner Sicht. Mal sehen, ob Sie jetzt anders über Fehlentscheidungen denken werden. Man kann halt nicht alles sehen.

ISOMETRISCH: Mit Hilfe der Taste 8 sehen Sie das Spiel aus der klassischen isometrischen Ansicht.

Fehlerbehebung

Wenn Sie Probleme mit Actua Soccer haben, kann dieses vielleicht an einem der folgenden Gründe liegen.

1. Stellen Sie sicher, daß für die CD-Version des Spieles ein entsprechend konfiguriertes CD-ROM Laufwerk in Ihrem Rechner angemeldet ist (in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT).

2. Wenn das Spiel einfach mit einem schwarzen Bildschirm oder auf eine ähnliche Art stehen bleiben sollte oder gar nicht erst startet, wird dies an nicht ausreichendem Arbeitsspeicher liegen. Fertigen Sie sich hierzu am besten einfach eine Bootdiskette an, damit Sie mit dieser größtmöglichen Speicher bekommen.

Actua Soccer benötigt ca. 400 KB Basisspeicher und rund 3MB freien XMS-Speicher. Auch sollten Sie bei Problemen auf die hohe Auflösung verzichten.

3. Stellen Sie sicher, daß Sie keinen Smartdrive geladen haben (AUTOEXEC.BAT).

4. Sofern Sie gar keinen Sound hören, werden die Werte Ihrer Soundkarte im Installationsprogramm falsch konfiguriert sein. Überprüfen Sie dies bitte und führen dort auch einen Soundtest durch.

5. Damit das Spiel in S-VGA gezeigt werden kann, müssen Sie eine Vesa-kompatible Karte besitzen und bei Bedarf einen VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte starten. Dieser gehört zum Lieferumfang Ihrer Karte dazu.

Lesen Sie bitte auch die Datei README.TXT für letzte Änderungen auf Ihrer CD / Festplatte zu diesem Handbuch.

So, und nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit Actua Soccer - Ihr Gremlin und Greenwood Team.

Probleme?

Sollten Sie Probleme mit dem Laden von actua soccer haben, bringen Sie das Spiel zu Ihrem Händler zurück, oder schicken Sie es unter der Adresse auf der Spielpackung an Gremlin Interactive Limited. Im Falle von Fragen zum Spiel können Sie Montags bis Freitags zwischen 9.30 und 17.30 Uhr englischer Zeit die Helpline von Gremlin Interactive Limited anrufen (Tel: 0044 (0)114 2753423).

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Gremlin gibt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien, Bedingungen oder Auflagen in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsfähigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Gremlin Interactive Limited gibt bestimmte begrenzte Garantien in Bezug auf die Software und das Medium für die Software. In keinem Fall haftet Gremlin Interactive Limited für besondere, zufällige oder Folgeschäden oder -verluste, die aus dem Verlust oder dem Versagen von Daten dieses Gremlin-Softwareprodukts entstehen.

Begrenzte Garantie

Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gremlin Interactive Limited bereit, jedes fehlerhafte Medium, das frankiert und mit dem Kaufbeleg, einer Beschreibung des Defektes und einer Rückadresse versehen an die Adresse auf dem hinteren Deckblatt dieses Hefts geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu ersetzen.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten, die davon nicht beeinträchtigt werden.

Diese Garantie gilt nicht für die Software-Programme selbst, die im gegenwärtigen Zustand verkauft werden, oder für Medien, die durch fehlerhafte oder unangemessene Handhabung, falsche Benutzung oder extreme Beanspruchung beschädigt wurden.
Copyright

© Copyright 1996 Gremlin Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Urheberrecht für dieses Handbuch und die in actua soccer enthaltenen Informationen liegt bei Gremlin Interactive Limited. Der Besitzer dieses Produktes ist berechtigt, das Produkt lediglich für den persönlichen Gebrauch zu benutzen. Das Übertragen, Verleihen oder Verkaufen eines Teils dieses Handbuches oder der Informationen auf der Diskette ohne die vorherige Genehmigung durch Gremlin Interactive Limited ist nicht gestattet. Jegliche Person oder Personen, die einen Teil des Programms in jeglicher Form und aus jeglichem Grund reproduzieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig, was nach Ermessen des Inhabers des Urheberrechts ein Gerichtsverfahren nach sich ziehen kann.