

INTRODUCTION

You may select ANY EUROPEAN country of your choice or accept the built-in ENGLAND squad of players provided.

The month is July. You have been offered the opportunity to manage a national team and prepare for the forthcoming Nations Cup Finals in two years time.

Your first qualifying match is in October and have up to 100 players all knocking on the door for international recognition.

The game runs on a four yearly diary, two years Nations and two years World Cup. ALL OTHER COUNTRIES are COMPUTER MANAGED and will be attempting to achieve the same success . . . so USE YOUR WITS. EVERY PLAYER for EVERY COUNTRY will have INDIVIDUAL abilities, talents, shortcomings etc . . . so TREAT THEM WITH RESPECT.

Hark! . . . the national anthems playing . . . time you made your way to the dugout . . . the match begins

LOADING INSTRUCTIONS

(Loading)

1. Insert cassette.
2. Press CTRL and small ENTER keys together.
3. Press PLAY on CASSETTE RECORDER.

(Saving)

1. Insert BLANK cassette
2. Select SAVE option.
3. Press PLAY AND RECORD on cassette.

(Game Controls)

ALL CONTROLS ARE JOYSTICK CONTROLLED OR CURSOR ARROW KEYS

HINTS & ADVICE

MENU's

Menu's will automatically change colour and the cursor will avoid any option that is not available.

SQUAD SELECTION

All countries have individual maximum and minimum ability ranges which are distributed to each squad player. This will guarantee the players performing to their realistic capabilities.



MANAGING ANOTHER COUNTRY

YOU MUST ENTER a MINIMUM of THIRTY PLAYERS (maximum 100) **FOR YOUR SQUAD** plus their playing position. You may also enter his club (max 30). If you choose not to use this last option . . . then leave blank. The **LAST** club entered will appear for each player unless deleted and altered. **TO FINISH SELECTION** type the word 'EXIT' in **PLAYERS NAME SPACE**.

DATE

The date will automatically advance to date of next fixture so as to avoid unnecessary key pressing.

SQUAD

Current squad players will be highlighted by asterisk.

SCOUT

Reports will be available for teams either watched or scouted.

NOTE . . . individual players throughout the game will alter according to their form etc, so keep a regular check. Scout reports are only valid up to **ONE YEAR**. Thereafter it will be deemed out of date. **NOTE** . . . you are **NOT** permitted to watch other internationals on the same day as your own fixture.

TABLES & FIXTURES etc

League tables plus all results and fixtures for either the **NATIONS** or **WORLD CUP** are available. To avoid unnecessary searching, the cursor will automatically appear at the group your own country is involved in. **NOTE: ALL EUROPEAN** groups will be in groups 1 - 8 **ALL SOUTH AMERICAN** groups 9 & 10 **The REST of WORLD** groups 11 - 13. **NOTE: Four team groups = ONE** qualify. **NOTE: Five team groups = TWO** qualify.

DIARY

This will scroll **ALL** fixtures for current month. **NOTE: CUP MATCHES** are displayed in another colour.

ARRANGE FIXTURES

Only **TWO** fixtures may be arranged within any one month. The **EXCEPTION** to this are **TOURS**. Only **ONE** tour is permitted per **CALENDAR YEAR**.

TOUR

Only **ONE** tour is permitted per calendar year. A tour will consist of **FIVE** matches within **TEN DAYS**. Enter the **DATE** you wish the tour to **COMMENCE** then enter the **Opposition**. A maximum squad of **25** players may be available for any tour. Opponents have the right to decline a fixture. This may be for several reasons.



- a) Unable to raise a satisfactory team (example: injuries)
- b) Committed to other forthcoming friendly fixtures.
- c) Requiring a rest from too many previous matches.
- d) Do not consider you worthy opponents.

NOTE: It is advisable to have reserves for all departments as **REPLACEMENT PLAYERS** are **NOT PERMITTED** on tour should injuries occur.

HINT: If a player plays a game within a few days of a previously played match his **STAMINA** will be affected which will automatically affect his abilities, so select your team carefully and save your best players for important matches (especially if you qualify for the **FINALS**).

GAMEPLAY

Superb programming enables **ALL** fixtures, both cup games and friendlies, to be played within a total speed of less than a second. Therefore all goal scorers, goal times and match statistics are completely genuine.

The **MATCH YOU PLAY/WATCH** has been slowed down to allow you to follow a comprehensive running commentary. This may be **SPEEDED UP** or **SLOWED DOWN BY JOYSTICK**.

TACTICS . . . may only be altered during a game at either half time, full time if extra time is required or during substitutions.

INJURIES . . . when occurring will affect the players running ability plus his skills throughout the remainder of the game. If you tactically assign one or your players to be aggressive towards an opponent beware that a booking or sending off may occur as well as the likelihood of the opposition seeking retribution.

BOOKINGS & SENDING OFF'S

A player may be booked only once during a match. A further booking will result in a sending off. Sending off offences will incur up to a three match ban.

NOTE: All players stretchered off or considered severely injured will be removed from the squad. A club will not release a player it considers unfit. A player sent off cannot be replaced.

PROGRAM GOLIATH GAMES © HZ TEC SOFTWARE LIMITED 1990



INTRODUCCION

Puedes seleccionar CUALQUIER PAIS EUROPEO que desees o aceptar el equipo INGLES que ya viene seleccionado.

Estamos en el mes de julio. Se te ha brindado una oportunidad de dirigir un equipo nacional y entrenarlo para la Finales de la Copa de las Naciones dentro de dos años. Tu primer partido de campeonato se jugará en octubre y tienes hasta 100 jugadores que aspiran a ser internacionales. El juego se desarrolla sobre un programa de cuatro años, dos años de Copa de las Naciones y dos de la Mundial. El ordenador dirige todos los otros países y lucharán para conseguir el mismo éxito . . . ¡espabilate, pues!

Cada jugador de cada país posee técnicas, capacidad, defectos, etc. individuales . . . trátalos por tanto con respeto.

Jah mira! . . . ya suena el himno nacional . . . ya es hora de sentarte en el banquillo . . . el partido comienza.

INSTRUCCIONES DE CARGA

(Carga)

1. Insertar el cassette.
2. Pulsar las teclas CTRL y ENTER.
3. Pulsar PLAY en el aparato cassette.

(Grabación)

1. Insertar un cassette VACIO en el aparato cassette.
2. Seleccionar la opción SAVE (grabación) y pulsar RETURN.
3. Pulsar PLAY y record en el aparato cassette.

(Mandos de juego)

TODOS LOS MANDOS SE ACCIONAN MEDIANTE JOYSTICK O MEDIANTE LAS TECLAS DE FLECHAS DE CURSOR.

MENU

El menú cambia automáticamente de color y el cursor se saltará cualquier opción que no sea accesible.

SELECCION DE EQUIPO

Todos los países tienen máximas mínimas de destreza de juego que se distribuyen igualmente entre los jugadores de cada equipo. Esto garantiza que los jugadores rindan al máximo de su capacidad real.

DIRECCION DE OTRO PAIS

Debes presentar un mínimo de treinta jugadores (máximo 100) para tu equipo así como sus posiciones de juego. Debes también indicar su club origen (máximo 30). Si prefieres no usar esta última opción dejala en blanco.

El último club presentado figura con cada jugador a no ser que haya sido quitado o modificado. Para acabar la selección, escribir la palabra 'EXIT' en el espacio del nombre de un jugador.

FECHA

La fecha avanza automáticamente a la del próximo encuentro evitando tener que pulsar teclas.

EQUIPO

Los jugadores del equipo vigente se indican con un asterisco.



FICHADOR

Se dan informes de los equipos que han sido observados o evaluados.

NOTA . . . los jugadores individuales varían según su condición física, no te olvides por lo tanto de mantenerte al corriente. Los informes son válidos solamente para un año, después del cual se considerarán caducados.

NOTA . . . no se le permite presenciar otros partidos internacionales el mismo día que tu partido.

RESULTADOS Y PARTIDOS etc

Las tablas de resultados y de partidos tanto de la Copa de las Naciones como de la Mundial están a tu disposición. Para evitar búsquedas innecesarias, el cursor aparece automáticamente en el grupo en el que participa tu país.

NOTA . . . TODOS LOS EQUIPOS EUROPEOS figuran en los grupos 1 - 8. TODOS LOS SUDAMERICANO grupos 9 y 10. EL RESTO DEL MUNDO grupos 11 - 13.

NOTA . . . Cuatro grupos de equipos = se clasifica UNO. Cinco grupos de equipos = se clasifica DOS.

AGENDA

Esto presenta sucesivamente todos los partidos del mes.

NOTA . . . LOS PARTIDOS DE COPA se presentan en un color diferente.

PROXIMOS PARTIDOS

Se pueden programar solamente dos partidos en un mes dado. La excepción de esta regla son las GIRAS. Se permite solamente UNA gira por AÑO.

GIRA

Se permite solamente una gira por año. Una gira consiste en cinco partidos DIEZ DIAS. Poner la fecha en la que quieres que comience la gira, y luego los equipos contrarios. Se permite un equipo y reservas de 25 jugadores solamente en cualquier gira.

Los equipos contrarios tienen derecho a rehusar un partido. Esto puede ser debido a varias razones:

- a) No pueden agrupar un equipo suficiente (p.ej. lesiones)
- b) Compromisos de otros partidos amistosos
- c) Necesitan descansar de otros partidos jugados
- d) No consideran que vuestra oposición vale la pena

NOTA . . . Se aconseja tener reservas en todos los departamentos puesto que no se pueden cambiar jugadores lesionados en partidos.

SUGERENCIA . . . si un jugador juega en un partido a los pocos días de otro, su ESTAMINA se verá afectada lo cual repercutirá en sus habilidades. Selecciona cuidadosamente tu equipo y reserva tus mejores jugadores para partidos importantes (sobre todo si te clasificas para la FINAL).

JUEGO

Una programación excelente permite jugar todos los partidos, tanto de cope como amistosos a velocidad tal que se desarrollan en menos de un segundo. Por lo tanto todos los resultados, los minutos de los goles y las estadísticas del partido son totalmente auténticos.

El partido que tu JUEGAS/VES se presenta a una velocidad más lenta para que así puedas seguir el comentario. Se puede acelerar o ralentir mediante el JOYSTICK.



TACTICAS. Estas pueden modificarse durante un partido solamente al final de un tiempo, al final si hay prolongación o durante sustituciones.

LESIONES. Si estas ocurren afectan la velocidad de carrera del jugador y también su técnica de juego para el resto del partido. Si, por razones tácticas asignas agresividad a un jugador, pon atención puesto que puede resultar sancionado o expulsado, y puede que el otro equipo quiera vengarse.

SANCIONES Y EXPULSIONES

Un jugador puede ser sancionado una vez solamente durante un partido. A la siguiente sanción será expulsado. Una expulsión resultará en que se pierda hasta tres partidos siguientes.

NOTA . . . Todos los jugadores sacadores del campo en camilla o cuyas lesiones se consideran serias quedan eliminados del equipo. Un club no dejará jugar a un hombre que considera que no está en condición física. Un jugador expulsado no puede ser sustituido.

INTRODUCTION

Vous pouvez sélectionner n'importe quel pays EUROPEEN de votre choix ou accepter la constitution de l'équipe d'ANGLETERRE comme elle a été établie.

Nous sommes en juillet. On vient de vous offrir la direction de l'équipe national et la préparation de la prochaine Coupe des Nations, dans deux ans. Votre premier match de qualification est en octobre, et vous disposez de 100 joueurs faisant tous la queue à votre porte pour être reconnu au niveau international.

Le jeu se déroule sur un calendrier de quatre ans, deux ans pour la Coupe de Nations, deux ans pour la Coupe du Monde.

TOUS LES AUTRES PAYS sont gérés par ordinateur et tenterons d'obtenir le même succès . . . alors, SOYEZ MALIN, CHAQUE JOUEUR de CHAQUE PAYS aura des qualités, des talents et des défauts INDIVIDUELS, alors TRAITÉZ-LES AVEC RESPECT.

Ecoutez! On joue l'hymne national. Il est temps de rejoindre sa place. La partie commence.

INSTRUCTIONS DE MISE EN ROUTE

(Chargement du programme)

1. Introduire la cassette.
2. Appuyez simultanément sur CTRL et petit ENTER.
3. Appuyer sur la touche PLAY de l'enregistreur à cassette.

(Mise en mémoire)

1. Introduire la cassette VIERGE.
2. Choisir l'option SAVE
3. Appuyer sur la touche PLAY et RECORD de L'ENREGISTREUR A CASSETTE.

(Commandes du jeu)

TOUTES LES COMMANDES SONT DU TYPE 'MANCHE A BALAI' OU PAR TOUCHES DE CURSEUR.

MENU

Le menu changera de couleur automatiquement et le curseur évitera toutes options qui ne seraient pas disponibles.

SELECTION DE L'EQUIPE

Chaque pays a des compétences individuelles minimum et maximum qui sont distribuées à



chaque ékiper. Ceci garantie que les joueurs auront des performances réalistiques.

MANAGER D'UN AUTRE PAYS

VOUS DEVEZ SELECTIONNER un MINIMUM de TRENTE JOUEURS (maximum 100) POUR VOTRE EQUIPE, plus leurs positions. Vous pouvez aussi préciser leurs clubs (30 max). Si vous décidez de ne pas utiliser cette option, laissez en blanc. Le dernier club mentionné apparaîtra pour chaque joueur sauf si l'on efface ou modifie. **POUR TERMINER LA SELECTION, taper le mot "EXIT" dans l'espace NOMS DES JOUEURS.**

LA DATE

La date sera automatiquement la date de la prochaine rencontre pour éviter une manipulation excessive des touches.

L'EQUIPE

Le nom des joueurs actuellement dans l'équipe est marqué d'un astérisque.

RECRUTEMENT

Des rapports seront disponibles sur des équipes simplement observées ou bien évaluées. N.B. La forme de chaque joueur changera au cours du jeu, donc il faut la surveiller régulièrement. Les rapports concernant la recherche de jeunes talents ne sont valables qu'UN AN. Après quoi, ils seront périmés.

N.B. Vous n'avez PAS le droit de regarder d'autres internationaux le même jour que votre propre rencontre a lieu.

RESULTATS & RENCONTRES

Les listes de résultats du championnat et des prochaines rencontres pour la Coupe des Nations ou la Coupe du Monde, sont disponibles. Pour éviter de longues recherches, le curseur apparaîtra automatiquement sur le groupe que intéresse votre pays.

N.B. Tous les groupes EUROPEENS sont dans le groupe 1 - 8. Tous les groupes SUD AMERICAINS groupes 9 & 10. Le reste du MONDE groupes 11 - 13.

N.B. Groupes de QUATRE équipes - UNE se qualifie. GROUPES de CINQ équipes - DEUX se qualifient.

LE CALENDRIER

Le calendrier comprend toutes les rencontres du mois courant. N.B. LES MATCHS DE CHAMPIONNAT apparaissent dans une couleur différente.

LES RENCONTRES

Seulement DEUX rencontres peuvent être organisées chaque mois. La seule EXCEPTION est l'organisation de tournées. UNE SEULE tournée est permise par ANNEE CIVILE.

LES TOURNÉES

UNE SEULE tournée est permise par année civile, une tournée consiste de CINQ matchs en DIX JOURS. Inscrivez la date à laquelle vous voulez commencer la tournée puis, inscrivez l'adversaire. Une équipe d'un maximum de 25 joueurs est disponible par tournée.

Vos adversaires ont le droit de refuser une rencontre. Il peut y avoir plusieurs raisons à cela.

- a) L'incapacité de former une équipe satisfaisante. (ex: blessures)
- b) Ils sont déjà retenus pour d'autres rencontres amicales.
- c) Il ont besoin de repos après des matchs précédents trop nombreux.
- d) Ils ne vous considèrent pas à la hauteur.

N.B. Il est conseillé d'avoir des réserves dans chaque catégorie, car d'autres remplaçants ne sont pas autorisés en cas de blessures au cours de la tournée.



CONSEIL: Si un joueur a fait un match quelques jours auparavant, sa résistance sera mise à l'épreuve, ce qui affectera ses capacités, donc, sélectionnez votre équipe soigneusement et gardez vos meilleurs joueurs pour les matchs importants (surtout si vous qualifiez pour les finales).

LE DEROULEMENT

Une programmation superbe permet de jouer à la seconde près **TOUTES** les rencontres, les matchs de championnat aussi bien que les rencontres amicales. Donc tous les buteurs, l'heure à laquelle les buts sont marqués, et les statistiques des matchs sont complètement authentiques.



Le **MATCH QUE VOUS JOUEZ/REGARDEZ** a été ralenti pour vous permettre de suivre un commentaire complet. Ceci peut être **ACCELERE** ou **RALENTI** avec le **LEVIER**.

TACTIQUES: Elles ne peuvent être changées qu'à la mi-temps, avant les prolongations ou pendant les arrêts de jeu.

BLESSURES: Lorsqu'elles surviennent elles affectent les capacités du joueur et sa dextérité pour le reste du match. Si vous adoptez la tactique d'ordonner à l'un de vos joueurs d'être agressif vis à vis d'un adversaire vous prenez le risque de recevoir un carton jaune ou rouge ainsi qu'une réaction "musclée" de la part de l'adversaire.

AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS

Un joueur n'a droit qu'à un seul avertissement par match. Une autre interpellation entraîne l'expulsion. Une expulsion peut signifier une interdiction de jouer pendant 3 matchs.

N.B. Tous les joueurs évacués sur civière ou considérés grièvement blessés seront exclus de l'équipe. Un club ne peut pas laisser partir un joueur qui n'est pas apte. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé.

