

# MANCHESTER UNITED EUROPE



INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS  
ANLEITUNG IN DEUTSCH  
ISTRUZIONI IN ITALIANO



Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD  
Telephone: (44) 709 372290 Fax: (44) 709 368403

All programs © 1991, Krisalis Software Ltd

Face A = 198 Direction : 45 Face A  
Face B = 126 de but

## MANCHESTER UNITED EUROPE

Conception du jeu:  
Peter Harrap, Neil Adamson,  
Tony Kavanagh

Programmation:  
Peter Harrap, Shaun  
Hollingworth, Mark Inceley

Graphiques:  
Neil Adamson,  
Mark Harrap

Musique:  
Matt Furniss

### PRÉSENTATION

En février 1990, Krisalis Software lançait Manchester United Le Jeu Officiel sur Ordinateur et rencontrait un accueil enthousiaste. Depuis, le jeu s'est vendu à plus de 100.000 exemplaires et remporte toujours un vif succès auprès des amateurs de football.

Depuis 12 mois, nous avons reçu plus de 4000 cartons-réponses envoyés par nos clients, qui, tout en nous indiquant à quel point ils appréciaient Manchester United, nous faisaient de nombreuses suggestions pour une nouvelle version. Sans exception, tous nous réclamaient une version européenne.

Nous avons également recueilli toutes les autres demandes, qui se résument à 15 points majeurs, qui ont tous été pris en compte pour Manchester United Europe.

### POUR CHARGER LE JEU

Amiga/Atari ST	Insérez la disquette, puis allumez l'ordinateur.
IBM PC	Tapez: MUFC2
CBM 64	Disquette: Load "",8,1 Cassette: Maj + Runstop
Spectrum	Disquette: sélectionnez option de chargement Cassette: (128 ko uniquement) LOAD ""

## MANCHESTER UNITED EUROPE

- ii) **Terrain**  
Utilisez cette icône pour déterminer si vous voulez jouer la section arcade, ou si vous voulez laisser l'ordinateur évaluer le résultat selon la force des deux équipes.
- iii) **Manager**  
Vous pourrez changer le nom du manager en cliquant sur cette icône. Utilisez le clavier pour taper le nouveau nom.
- iv) **Joueurs**  
L'option 4 joueurs uniquement avec l'adaptateur manette (ST & Amiga uniquement). En cliquant sur cette icône, vous pourrez préciser le nombre de joueurs contrôlés par des personnes réelles dans la section arcade. De gauche à droite, ces joueurs représentent les joueurs externes MUFC, le gardien de but MUFC, les joueurs externes adversaires et le gardien de but adversaire. En cliquant sur une de ces icônes, le contrôle passera d'une personne réelle à l'ordinateur et vice versa.
- v) **Coche**  
Cliquez sur cette icône pour quitter la section préférences.
- c) **Tableau noir**  
Cette icône vous permet d'accéder à la section tactique. Après l'avoir sélectionnée, déplacez la balle entre MUFC et l'équipe adverse pour afficher la formation, la sélection de l'équipe et le niveau d'expertise, 4 barres de sélection sont affichées sur la droite de l'écran, représentant les niveaux d'expertise du Gardien de but, de la Défense, du Milieu de terrain et des Attaquants pour l'équipe correspondante. En cliquant sur les symboles + et -, vous pourrez modifier le pointeur pour indiquer le niveau d'expertise. En cliquant sur les 2 flèches en haut de l'écran, vous ferez défiler les formations disponibles. En vous plaçant sur un trioot, vous afficherez le membre de votre équipe actuellement sélectionné pour jouer à cet emplacement. En appuyant sur feu, vous pourrez remplacer ce joueur

## MANCHESTER UNITED EUROPE

par un autre joueur en vous déplaçant dans la liste avant d'appuyer à nouveau sur feu. La sélection de l'équipe et de la formation n'est disponible que pour Manchester United.

Cliquez sur la Coche pour quitter cette section.

- d) **Statistiques**  
En sélectionnant le joueur MUFC à ce stade, vous afficherez les statistiques de votre joueur.  
  
Les icônes du haut représentent, de gauche à droite, le nombre de buts marqués par le joueur (ou le nombre de buts perdus dans le cas du gardien de but), le niveau de résistance, le niveau d'expertise (max. 255 sur 16 bits, max. 100 sur 8 bits), cartons jaunes et rouges et parties jouées dans le tournoi actuel. Déplacez la manette vers le haut ou le bas pour sélectionner les joueurs. Vous pourrez changer les noms en utilisant le clavier pour les taper sur 16 bits, ou en appuyant sur gauche ou droite et en tapant sur 8 bits.
- e) **Amicaux**  
Vous pourrez jouer une partie à tout moment contre une équipe dans le jeu en vous déplaçant dans la liste et en appuyant sur feu. Pour quitter, déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite. Confirmez votre sélection en cliquant sur l'icône Coche sur l'écran d'accueil. Les contrôles manuels et automatiques des deux équipes sont également décrits à ce stade; vous pourrez quitter si ces choix ne vous conviennent pas en cliquant sur la croix.
- f) **Coupees**  
Cliquez sur un trophée quelconque pour afficher l'état actuel du jeu dans chaque concours. Vous pourrez afficher tous les matchs en vous déplaçant vers le haut et vers le bas, et en vous déplaçant vers la gauche ou vers la droite vous pourrez afficher toutes les parties et résultats actuels.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

Amstrad	Disquette:   CPM (appuyez sur Ma) @ suivi de CPM) Cassette: Control + Entrée
Archimedes	Cliquez sur l'icône dans la fenêtre

### COMMANDES

	Joueur 1	Joueur 2
Amiga	Manette 1	Manette 2
Atari ST	Manette 1	Manette 2
CSM 64	Manette 1	Manette 2
Spectrum	Manette 1	Manette 2
Amstrad	Manette 1	Manette 2
Archimedes	Suivez les instructions à l'écran	
IBM	Suivez les instructions à l'écran	

Amstrad avec un seul port pour manette, utilisez le clavier pour Joueur 2.

F8. Haut, F2. Bas, F4. Gauche, F6. Droite, F5 ou Entrée. Tir.

**Important :** les utilisateurs +2A et +3 pourront rencontrer des difficultés lorsqu'ils utiliseront 2 manettes, puisqu'il pourra y avoir interférence des commandes. Ceci résulte d'un défaut sur certains ordinateurs.

### LA SECTION GESTION

- Après le chargement, sélectionnez la langue souhaitée en déplaçant la balle sur le drapeau approprié et en cliquant sur la touche feu de la manette.
- Pour restaurer un jeu déjà sauvegardé, cliquez lorsque la balle se trouve sur l'icône du disque. Vous pouvez également sélectionner l'un des trois trophées européens pour participer au concours en démarrant une nouvelle partie. Si vous voulez changer d'avis après avoir choisi un concours, placez la balle sur l'icône Croix et cliquez. Pour continuer, appuyez sur tir sur l'icône Coche. Ceci vous ramènera au menu principal.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

### MENU PRINCIPAL

Cet écran contient les icônes suivants :

#### a) Disquette

Cet icône vous permet de sauvegarder la partie en cours sur disquette ou sur bande, selon l'ordinateur que vous utilisez. Pour annuler et retourner au menu principal, cliquez sur l'icône Croix.

#### Amiga ST

Pour sauvegarder votre partie, insérez une disquette formatée dans un lecteur et cliquez sur l'icône correspondant à ce lecteur, ce qui vous conduira à un autre écran où sept disques sont présentés. Cliquez sur l'un d'entre eux pour sauvegarder la partie à la position correspondante. Les positions déjà sauvegardées indiquent le nom du trophée et le numéro de la période, mais ceux-ci peuvent être remplacés par une nouvelle partie à tout moment. Veillez à ne pas écraser une position que vous voulez conserver.

#### Spectrum C64, Amstrad CPC

Suivez les instructions à l'écran pour sauvegarder la partie.

#### b) Point d'Interrogation

En cliquant sur cette icône, vous afficherez la section sur les préférences concernant le jeu. Cet écran contient les options suivantes:

#### i) Horloge

En cliquant sur les symboles + et -, vous pourrez augmenter ou diminuer la durée du match dans la section arcade (les micros à 8 bits n'ont qu'une seule touche). Cette durée correspond à la durée réelle du match.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

#### g) Croix

En cliquant sur la croix vous pourrez quitter la saison en cours et recommencer.

#### h) Coche

En cliquant sur la coche vous avancerez sur l'écran d'accueil pour votre prochain match dans le tournoi (si vous faites toujours partie du tournoi). Vous pouvez quitter en cliquant sur la croix ou continuer le match en cliquant sur la coche.

### GESTION DU JOUEUR

Le joueur le plus proche du ballon à un moment donné est affiché en surbrillance. Ceci change au fur et à mesure que le ballon se déplace sur le terrain. Le joueur en surbrillance se déplace dans la direction que vous indiquez en déplaçant la manette.

Pour prendre possession du ballon, un joueur peut se placer devant un adversaire lorsqu'il se déplace avec le ballon. Vous pouvez tenter de plaquer l'adversaire en appuyant sur feu tout en courant. Si vous réussissez à plaquer l'adversaire, vous prendrez possession du ballon, sinon, l'arbitre pourra déclarer une faute et éventuellement vous sanctionner.

### LOGIQUE DE TIR

#### Tir rapide

En appuyant rapidement sur la touche feu vous ferez un tir puissant dans la direction où vous vous déplacez (sans commande de déviation).

#### Tir contrôlé

Si vous maintenez la touche feu enfoncée en courant avec le ballon, vous ne pouvez plus changer la direction de déplacement du joueur, mais vous pouvez modifier la direction du coup donné au ballon, y compris vers l'arrière. Pour effectuer un tir contrôlé, appuyez la touche feu pour

## MANCHESTER UNITED EUROPE

sélectionner la force du tir. Tout en maintenant la touche feu enfoncée, dirigez la manette dans la direction souhaitée pour le tir, ramenez la manette à la position neutre (centrale) et relâchez la touche feu.

#### Déviation

La déviation fait dévier la trajectoire du ballon comme le ferait un bon joueur en effectuant un tir.

Après avoir relâché la touche feu, vous bénéficiez d'un court instant pour sélectionner la mode déviation. Vous devez tout de suite déplacer la manette de cette façon :

Haut	- Le tir reste proche du sol
Haut droite	- Proche du sol, dévié vers la gauche
Haut gauche	- Proche du sol, dévié vers la droite
Droite	- Tir puissant dévié vers la gauche
Gauche	- Tir puissant dévié vers la droite
Centre	- Tir puissant
Bas droite	- Tir léger dévié vers la gauche
Bas gauche	- Tir léger dévié vers la droite
Bas	- Tir léger haut

#### Jeu à une touche

Si le ballon est libre et ne touche pas le sol, vous pouvez jouer avec une touche. Courez dans la direction du ballon et maintenez la touche feu enfoncée pour :

- Effectuer un volley si le ballon est à hauteur de la taille.
- Frapper le ballon avec la tête si le ballon est à hauteur de la tête.
- Faire un tir coulé si le ballon est sur le sol.

Ces trois actions peuvent produire des buts spectaculaires ou passer le ballon à un coéquipier.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

<b>Corners</b>	Déplacez la cible à l'endroit où vous voulez envoyer la balle et appuyez sur feu pour tirer. Utilisez la déviation pour contrôler le ballon.
<b>Coups francs</b>	Déplacez la cible à l'endroit où vous voulez envoyer le ballon. Appuyez sur feu pour tirer. Utilisez la déviation pour contrôler le ballon.
<b>Renvois</b>	Déplacez la cible à l'endroit où vous voulez envoyer le ballon et appuyez sur feu pour lancer.
<b>Penalty</b>	Si vous bénéficiez d'un penalty, déplacez la manette dans la direction où vous souhaitez diriger le penalty. Appuyez sur feu et le joueur qui tire le penalty court vers le ballon. Utilisez la déviation pour contrôler le ballon.
<b>Gardien de but</b>	Si vous avez choisi de contrôler le gardien de but au niveau du menu (certaines versions), utilisez la manette de la manière suivante. Déplacez le gardien de but dans la zone de jeu en utilisant les huit directions de la manette. Si vous appuyez sur feu, votre gardien de but pourra récupérer le ballon de la manière qui convient le mieux à la position du ballon.
<b>Interception du penalty par le gardien de but</b>	Si un penalty vous a été infligé, utilisez les contrôles suivants : 1. Feu + haut – plonger vers l'avant 2. Feu + bas – plonger vers l'arrière 3. Feu – défendre le centre du but.
<b>Remplaçants</b>	Vous pourrez effectuer deux remplacements dans le cours d'une partie. Vous pourrez choisir parmi quatre remplaçants.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

<b>Joueur 1 (MUFC) (Amiga, Atari ST &amp; Archimedes)</b>	Pour échauffer un remplaçant, utilisez la touche 1 à 4, le remplacement s'effectuera au prochain arrêt de jeu, sauf si vous appuyez à nouveau sur la même touche pour le renvoyer au vestiaire.
<b>Joueur 2 (autre) (Amiga, Atari ST &amp; Archimedes)</b>	Vos touches sont 7 à 0. Au prochain arrêt de jeu, un entraîneur de l'équipe choisie montre un carton. Faites défiler les chiffres en utilisant la manette et appuyez sur feu pour confirmer la sortie du joueur (Amiga, Atari ST & Archimedes uniquement).
<b>CBM 64, Spectrum &amp; Amstrad CPC</b>	L'animation représentant l'échauffement du joueur et sa préparation à entrer en jeu n'est visible que sur Amiga 1 mégas ou Archimedes.  Sont affichées à l'écran la lettre S représentant le numéro du remplaçant et la lettre P représentant le numéro du joueur à remplacer. Elles sont dupliquées pour les deux équipes.
<b>Joueur 1 (MUFC) (CBM 64)</b>	Touche 1 – Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants. Touche 2 – Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants. Touche Q – Pour confirmer.
<b>Joueur 2 (autre) (CBM 64)</b>	Touche O – Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants. Touche P – Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants. Touche L – Pour confirmer.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

<b>Spectrum</b>	Diskette: Loader verwenden Kassette: (nur 128 KByte) LOAD™
<b>Amstrad</b>	Diskette:  CPM Kassette: Control + Enter
<b>Archimedes</b>	Klicken Sie auf das Icon auf dem Desktop

### STEUERUNGEN

	<b>Spieler 1</b>	<b>Spieler 2</b>
Amiga	Joystick 1	Joystick 2
Atari ST	Joystick 1	Joystick 2
CBM 64	Joystick 1	Joystick 2
Spectrum	Joystick 1	Joystick 2
Amstrad	Joystick 1	Joystick 2
Archimedes	Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm	
IBM	Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm	

Besitzer von Amstrad mit nur einem Joystickanschluß benutzen die Tastatur für den Spieler 2. Dafür gilt folgende Tastenbelegung:

**F8. Aufwärts, F2. Abwärts, F4. Nach links, F6. Nach rechts, F5 oder Enter. Feuer.**

**Wichtige Anmerkung:** Die Variante mit 2 Joysticks kann bei den Modellen +2A und +3 Probleme bereiten, da eine Doppelbelegung von Tasten mit verschiedenen Befehlen auftreten kann. Die Ursache sind Hardwarefehler mit denen leider einige Computer behaftet sind.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

### DIE SPIELEINLEITUNG

- Nach dem Laden ist die gewünschte Sprache auszuwählen; bringen Sie den Ballkursor auf eine Flagge und klicken mit der Feuertaste des Joysticks.
- Aufrufen eines früher gespeicherten Spiels: Bewegen Sie den Ballkursor auf das entsprechende Diskettenicon und klicken darauf. Andere Möglichkeit zur Spieleröffnung: Klicken Sie auf eine der drei "Europäischen Trophäen", um den Wettkampf zu eröffnen und ein neues Spiel zu beginnen. Korrektur Ihrer Entscheidung: Bewegen Sie den Ballkursor auf das Kreuz-Icon und klicken. Klicken Sie jetzt mit der Feuertaste des Joysticks auf das Haken-Icon, und Sie gelangen in das Hauptsteuermenü.

### HAUPTSTEUERMENÜ

Hier sehen Sie folgende Icons:

- Symbolische Darstellung einer Diskette**  
Damit können Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette oder Kassette speichern, je nachdem über welchen Computer Sie verfügen. Durch Klicken auf das Kreuz-Icon kann der Inhalt gelöscht und in die Hauptsteueranzeige zurückkehrt werden.

#### Amiga/ST

Speichern des Spiels: Legen Sie eine formatierte Diskette in ein beliebiges Laufwerk und klicken das gültige Diskettenlaufwerk-Icon; jetzt gelangen Sie in eine Anzeige mit sieben symbolischen Darstellungen von Disketten. Klicken Sie auf eine davon, und das Spiel wird an dieser Stelle gespeichert. Früher gespeicherte Spielpositionen beinhalten den Pokalnamen und die Rundennummer; jederzeit können Sie durch ein neues Spiel ersetzt werden. Hier ist Sorgfalt notwendig, da es sonst sehr schnell passiert, daß wertvolle Spielpositionen versehentlich "überschrieben" werden.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Joueur 1 (MUFC)  
Spectrum** Maintenez la touche shift symbole enfoncée et appuyez sur la:  
Touche A - Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants.  
Touche S - Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants.  
Touche D - Pour confirmer.

**Joueur 2 (autre)  
Spectrum** Maintenez la touche shift Maj enfoncée et appuyez sur la:  
Touche J - Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants.  
Touche K - Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants.  
Touche L - Pour confirmer.

**Joueur 1 (MUFC)  
Amstrad CPC** Touche A - Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants.  
Touche S - Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants.  
Touche D - Pour confirmer.

**Joueur 2 (autre)  
Amstrad CPC** Touche J - Pour faire défiler les numéros des joueurs entrants.  
Touche K - Pour faire défiler les numéros des joueurs sortants.  
Touche L - Pour confirmer.

Le remplacement s'effectuera au prochain arrêt de jeu.

**Replay (Amiga  
1 méga &  
Archimedes)** Appuyez sur F10 à tout moment pour visionner les quelques dernières secondes de jeu. Utilisez F9 pour modifier la vitesse de défilement. Appuyez à nouveau sur F10 pour retourner au jeu en cours.



## MANCHESTER UNITED EUROPE

Spectrum, C64, Amstrad CPC

Beachten Sie die Bildschirmanzeigen zum Speichern des Spiels.

### b) Fragezeichen

Durch Klicken auf dieses Icon gelangen Sie in den Auswahlteil (preference section). Die Anzeige enthält die folgenden Optionen:

#### i) Uhr

Durch Klicken auf das Plus- oder Minuszeichen wird die Wettkampfdauer in der Spielhallenvariante festgelegt (8 Bit-Computer haben nur eine Taste). Die Gesamtdauer eines Spiels wird hier angezeigt.

#### ii) Spielfeld

Mit diesem Icon bestimmen Sie, ob der Arkaden-Teil gespielt oder ob der Computer aufgrund der Stärke der beiden Teams den Ausgang entscheiden soll.

#### iii) Der Manager

Klicken Sie auf dieses Icon, wenn der Name geändert werden soll. Geben Sie den neuen Namen auf der Tastatur ein.

#### iv) Spieler

Für die 4-Spieler-Option ist der Joystick-Adapter notwendig (nur bei ST & Amiga möglich). Wenn Sie darauf klicken, bestimmen Sie in der "Spielhallen"-Variante die Zahl der Spieler unter "menschlicher" Kontrolle. Die Spieler repräsentieren von links nach rechts: die MUFC-Außenfeldspieler, MUFC-Torhüter, die gegnerischen Außenfeldspieler und gegnerischen Torhüter. Für jeden Spieler kann die Steuerart ("menschlich" oder Computer) einzeln festgelegt werden; durch Klicken rufen Sie abwechselnd die beiden Steuerarten auf.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Spielgestalter:**  
*Peter Harrap, Neil Adamson,  
Tony Kavanagh*

**Programmierung:**  
*Peter Harrap, Shaun  
Hollingworth, Mark Incley*

**Grafik:**  
*Neil Adamson,  
Mark Harrap*

**Musik:**  
*Matt Furniss*

### EINFÜHRUNG

Im Februar 1990 brachte die Softwarefirma Krisalis Software das Spiel "Manchester United - The Official Computer Game" heraus, das überall auf große Begeisterung stieß. Seitdem sind 100 000 Kopien verkauft worden, und das Spiel ist für Fußballfans einfach ein Muß.

Unsere Kunden schickten uns während der letzten 12 Monate über 4000 Antwortkarten. Sie teilten uns mit, wieviel Spaß das Spielen bereitet, und machten Vorschläge zur Verbesserung und Weiterentwicklung. Ausnahmslos sprach man sich für eine "Europa-Version" des Spiels aus.

Die Verbesserungsvorschläge, die im wesentlichen 15 Punkte betrafen, wurden vom Gestalterteam in die vorliegende Spielversion "Manchester United Europe" eingebracht.

### LADEN DES SPIELS

**Amiga/Atari ST** Diskette einlegen, anschließend Computer einschalten

**IBM PC** "MUFC2" eingeben

**CBM 64** Diskette: Load "\*", 8,1  
Kassette: Shift + Runstop

## MANCHESTER UNITED EUROPE

### v) Haken

Klicken Sie darauf, um den Auswahlteil (preference section) zu verlassen.

### c) Schwarze Brett

Damit gelangen Sie in den Taktikteil. Nach der Auswahl bewegen Sie den Balkenkursor zwischen den MUFC und den Gegner, um die Aufstellung, die Mannschaftsbesetzung und die Spielfertigkeiten zu sehen. Rechts auf dem Bildschirm sind vier Gleitbalken. Diese repräsentieren den Grad der Spielfertigkeiten von Torhüter, Verteidigung, Mittelfeld und Angreifer der jeweiligen Mannschaft. Durch Klicken auf das Plus- oder Minuszeichen sind Änderungen möglich. Wenn Sie die zwei Pfeile auf dem Bildschirm oben klicken, erscheinen nacheinander alle möglichen Mannschaftsaufstellungen. Welche Fußballer sich gerade in der Mannschaft befinden, erfahren Sie, wenn Sie den Balkenkursor auf das jeweilige Trikot bewegen. Wenn Sie jetzt die Feuertaste drücken, kann der Spieler beliebig durch ein anderes Mannschaftsmitglied ausgewechselt werden; bewegen Sie sich dazu auf der Liste auf- und ab und drücken die Feuertaste nochmals. Mannschaft und Besetzung sind nur bei Manchester United auswählbar.

Klicken Sie auf das Hakenicon, um diesen Teil zu verlassen.

### d) Spielstatistik

Klicken Sie die MUFC-Spieler zur Anzeige der Spielstatistik.

Die oberen Icons haben folgende Bedeutung von links nach rechts: Zahl der von den Spielern erzielten Tore (Torhüter: Zahl der verursachten Tore), der Grad des spielerischen Durchhaltevermögens, der Grad der Spielfertigkeiten (max. 255 bei 16-Bit Computern, max. 100 bei 8-Bit Computern), gelbe und rote Karten, Spiele im laufenden Turnier. Bewegen Sie den Joystick auf und ab, um die Spieler auszuwählen. Die Namen können wie folgt geändert werden: bei 16-Bit Computer durch Eingeben über die Tastatur; bei 8-Bit Computer durch Drücken von "left" oder "right" und Eingeben.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

- e) **Freundschaftsspiel**  
Jederzeit ist es möglich gegen eine beliebige Mannschaft von MUFC zu spielen; bewegen Sie sich dazu auf der Liste auf und ab und drücken Feuer. Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links, um die Auswahl zu beenden. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Klicken auf das Haken-Ikon auf der Turnieranzeige (presentation screen). Außerdem ist dort angezeigt, ob die Mannschaften unter "menschlicher" – oder Computersteuerung stehen. Klicken Sie auf das Kreuz, um das Spiel zu beenden, wenn es keinen Spaß bereitet.
- f) **Pokale**  
Klicken Sie auf eine beliebige Trophäe, um den aktuellen Spielstand in einem Pokalwettkampf zu erfahren. Bewegen des Cursors nach oben oder unten: Anzeige aller ausgelosten Spiele. Bewegen des Cursors nach links oder rechts: Anzeige aller bisher absolvierten Runden mit den Ergebnissen.
- g) **Kreuz**  
Durch Klicken auf das Kreuz können Sie die laufende Saison verlassen und neu beginnen.
- h) **Haken**  
Durch Klicken auf dieses Icon gelangen Sie in die Turnieranzeige (presentation screen) für Ihr nächstes Pokalspiel (vorausgesetzt, Sie sind noch im Rennen!). Klicken Sie auf das Kreuz, um diese Anzeige zu verlassen oder klicken auf den Haken, um mit dem Spiel fortzusetzen.

### SPIELERSTEUERUNG

Der Spieler, der sich gerade am nächsten zum Ball befindet, wird markiert. Das ändert sich natürlich ständig entsprechend der Ballbewegungen auf dem Spielfeld. Mit dem Joystick kann der markierte Spieler in alle Richtungen bewegt werden.

Wenn der Spieler in den Besitz des Balls gelangen will, muß er einen

## MANCHESTER UNITED EUROPE

gegnerschen Spieler, der gerade den Ball verfolgt, herausfordern, indem er zwischen Ball und Spieler "vordringt". Der Gegner kann auch durch einen Angriff auf einen rollenden Ball herausgefordert werden; dazu ist die Feuertaste zu drücken, wenn Sie nach dem Ball rennen und angreifen. Ein Angriff auf den rollenden Ball gilt als erfolgreich, wenn Sie den Ball unter Ihre Kontrolle bringen; andernfalls kann der Schiedsrichter ein Foul und eine Verwarnung erteilen.

### SCHUSSARTEN

- Schnellschuß** Das schnelle Drücken der Feuertaste erzeugt einen kraftvollen Schuß in Ihre momentane Bewegungsrichtung (ohne "Ballberührung nach Abschluß – After Touch")
- Gelenktes Schießen** Wenn Sie sich in einer Richtung bewegen, und dabei die Feuertaste drücken, ist zwar die Laufrichtung des Spielers festgelegt, aber Sie können den Ball noch in beliebige Richtung schießen (auch Schüsse nach hinten). Ein gelenkter Schuß wird wie folgt erzeugt: Drücken Sie die Feuertaste zur Festlegung der Schußstärke und bewegen gleichzeitig den Joystick in die gewünschte Schußrichtung; bewegen Sie den Joystick dann in die neutrale Mittelstellung und geben den Schuß ab.
- Ballberührung nach Abschluß** Damit wird ein schräger Schuß simuliert, der in einem realen Spiel, nach kurzzeitigem "Herumbolzen" mit dem Ball, von einem geschickten Spieler zu erwarten ist.

Wenn der Ball abgeschossen ist, besteht kurzzeitig die Chance, den Modus "Ballberührung nach Abschluß" zu nutzen. Dazu ist der Joystick, sofort nach Abschluß, in eine der nachfolgenden Richtungen zu bewegen:

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Spieler 2 (Gegner)** Tasten 7 – 0.  
Bei der nächsten Spielunterbrechung hält ein Trainer der ausgewählten Mannschaft eine Karte hoch. Bewegen Sie den Joystick dorthin und rufen die Nummern ab; drücken Sie Feuer zum Bestätigen des Spielers, der das Spielfeld verlassen soll (nur bei Amiga, Atari ST und Archimedes).

Besitzer von Amiga-Computern mit einem Speicher von 1 MByte und Archimedes-Besitzer haben hier einen Vorteil, denn Sie können in einer Trickdarstellung sehen, wie die Spieler sich aufwärmen und sich auf Ihren Feldauftritt vorbereiten.

**CBM 64, Spectrum und Amstrad CPC** Es erscheinen folgende Bildschirmanzeigen für jede der beiden Mannschaften: Buchstabe S: Anzahl der Auswechselspieler. Buchstabe P: Anzahl der auszuwechselnden Spieler.

**Spieler 1 (MUFC) CBM 64** Taste 1 – Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste 2 – Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste Q Bestätigung Ihrer Auswahl

**Spieler 2 (Gegner) CBM 64** Taste O – Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste P – Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste L – Bestätigung Ihrer Auswahl

**Spieler 1 (MUFC) Spectrum** Symbol - Shift +:  
Taste A - Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste S - Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste D - Bestätigung Ihrer Auswahl

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Spieler 2 (Gegner) Spectrum** CapShift +:  
Taste J - Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste K - Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste L - Bestätigung Ihrer Auswahl

**Spieler 1 (MUFC) Amstrad CPC** Taste A - Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste S - Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste D - Bestätigung Ihrer Auswahl

**Spieler 2 (Gegner) Amstrad CPC** Taste J - Fortlaufende Anzeige aller möglichen Auswechselspieler  
Taste K - Fortlaufende Anzeige aller ablösbaren Spieler  
Taste L - Bestätigung Ihrer Auswahl

Der Spielerwechsel findet bei der nächsten Spielunterbrechung statt.

**Sofort-Replays** (Amiga mit 1 MByte, Archimedes) Die Taste F10 bietet Ihnen folgenden Service. Jederzeit können Sie sich die letzten Sekunden des Spielverlaufs noch einmal anschauen. Mit F9 kann die Geschwindigkeit dabei eingestellt werden. In den normalen Spielverlauf kehren Sie durch nochmaliges Drücken von F10 zurück.



### URHEBERRECHTSSCHUTZ

Dieses Programm ist in ganz Europa urheberrechtlich geschützt. Das Kopieren, der Verleih oder die Vervielfältigung sowie jegliche Änderung des Programms sind ohne ausdrückliche Zustimmung des Urheberrechtlichhabers untersagt. Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

Nach oben:	- Hält den Ball auf dem Boden
Nach oben rechts:	- Bodenschuß nach links
Nach oben links:	- Bodenschuß nach rechts
Nach rechts:	- Kräftiger Schuß nach rechts
Nach links:	- Kräftiger Schuß nach links
Mitte:	- Kräftiger Schuß
Nach unten rechts:	- Kurzer hoher Schuß nach rechts
Nach unten links:	- Kurzer hoher Schuß nach links
Nach unten:	- Kurzer, sehr hoher Schuß

### Spiele mit einmaliger Ballberührung

Wenn der Ball frei und ohne Bodenberührung fliegt, ist der Modus "Spiele mit einmaliger Ballberührung" möglich. Laufen Sie in Ballrichtung und drücken dann die Feuertaste; damit erzeugen Sie eine der folgenden Spielreaktionen:

1. Wenn der Ball in Hüfthöhe ist, wird der Ball abgeprallt.
2. Wenn der Ball in Kopfhöhe ist, findet ein Kopfball statt.
3. Wenn der Ball auf dem Boden landet, wird auf den rollenden Ball geschossen.

Damit ergeben sich großartige Torchancen, die natürlich nicht immer zu einem Tor führen.

**Eckball** Bewegen Sie das Ziel dorthin, wo der Ball hin soll und drücken die Feuertaste, um den Schuß auszulösen. Benutzen Sie "Ballberührung nach Abschluß" zur weiteren Lenkung des Balls.

**Freistoß** Bewegen Sie das Ziel dorthin, wo der Ball hin soll und drücken die Feuertaste, um den Schuß auszulösen. Benutzen Sie "Ballberührung nach Abschluß" zur weiteren Lenkung des Balls.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Einwürfe** Bewegen Sie das Ziel dorthin, wo der Ball landen soll und drücken die Feuertaste, um den Einwurf auszulösen.

**Strafstöße** Wenn Ihnen ein Strafstoß (Elfmeter) erteilt wurde, bringen Sie den Joystick in die gewünschte Schußrichtung des Elfmeters. Drücken Sie Feuer, und der Spieler, der den Strafstoß annimmt, läuft nach dem Ball. Benutzen Sie "Ballberührung nach Abschluß" zur weiteren Lenkung des Balls.

**Torhüter** Der Torhüter wird mit dem Joystick gesteuert (falls Sie ihn auf "menschliche Steuerung" in "Selected Versions - Ausgewählte Varianten" gesetzt haben). Der Torhüter kann in acht Richtungen mit dem Joystick bewegt werden. Nach Drücken der Feuertaste kann der Torhüter den Ball halten oder den Ball aufheben. Die Technik des Torwarts ist dabei vom Flugverlauf des Balls abhängig.

**Steuerung des Torwärters bei der Abwehr eines Freistoßes** Mit folgenden Joystickbewegungen wird ein ausgesprochener Strafstoß gegen Sie abgewehrt:

1. Feuer und hoch: Der Torwart hechtet von Ihnen weg.
2. Feuer und runter: Der Torwart hechtet auf Sie zu.
3. Feuer drücken: Der Torwart verteidigt die Mitte des Toreingangs.

**Auswechselspieler** In jedem Spiel sind höchstens zwei Spielerwechsel erlaubt. Dafür können Sie aus vier Auswechselspielern auf Ihrer Bank auswählen.

**Spieler 1 (MUFC) (Amiga, Atari ST und Archimedes)** Zum Aufwärmen eines Auswechselspielers benutzen Sie die Tasten 1 bis 4. Bei der nächsten Spielunterbrechung wird der Spielerwechsel vollzogen, wenn nicht die gleiche Taste noch mal gedrückt wird, und der Auswechselspieler zurück auf die Bank beordert wird.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Progettazione di gioco:**  
*Peter Harrap, Neil Adamson  
Tony Kavanagh*

**Programmazione:**  
*Peter Harrap, Shaun  
Hollingworth, Mark Incley*

**Grafica:**  
*Neil Adamson  
Mark Harrap*

**Musica:**  
*Matt Furniss*

### INTRODUZIONE

Nel febbraio 1990, la Krisalis Software lanciò con successo il gioco Manchester United The Official Computer Game (Manchester United: gioco ufficiale per computer). Da allora, il gioco ha venduto più di 100.000 copie e continua ancora ad essere acquistato da moltissimi appassionati del calcio.

Negli ultimi 12 mesi abbiamo ricevuto dai clienti più di 4.000 cartoline con risposta pagata, in cui scrivono che si divertono moltissimo giocando a Manchester United, ci danno preziosi suggerimenti per una continuazione e ci richiedono un'edizione europea.

Abbiamo inoltre ricevuto altre richieste riassunte in 15 punti principali, da noi applicati in Manchester United Europe.

### COME CARICARE IL GIOCO

Amiga/Atari ST	Inserite il disco, poi accendete il computer
IBM PC	Digitate MUFC2
CBM 64	Disco: digitate Load ***,8,1 Cassetta: premete Shift + Runstop

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Spectrum** Disco: selezionate l'opzione del caricatore  
Cassetta: (solo per computer con 128K) digitate LOAD\*\*

**Amstrad** Disco: digitate | CPM (premete Shift @ seguito da CPM)  
Cassetta: premete Control + Enter

**Archimedes** Fare un clic sull'icona del computer per ufficio

### CONTROLLI Giocatore 1 Giocatore 2

Amiga	Joystick 1	Joystick 2
Atari ST	Joystick 1	Joystick 2
CBM 64	Joystick 1	Joystick 2
Spectrum	Joystick 1	Joystick 2
Amstrad	Joystick 1	Joystick 2
Archimedes	Seguire le istruzioni sullo schermo	
IBM	Seguire le istruzioni sullo schermo	

Gli utenti di Amstrad con una sola porta per il joystick devono usare la tastiera per il giocatore 2.

**F8. Su, F2. Giù, F4. Sinistra, F6. Destra, F5 o Enter. Fuoco.**

**Importante:** Gli utenti di +2A e +3 potrebbero avere difficoltà ad usare 2 joystick, poiché si potrebbero verificare delle interferenze dei comandi, dovute ad un guasto del computer.

### GESTIONE

- a) Dopo aver caricato il gioco, selezionate la lingua spostando la palla sulla bandiera relativa e premendo il pulsante del fuoco del joystick.
- b) Per ripristinare un gioco salvato in precedenza, fare un clic mentre la palla si trova sopra l'icona del disco, altrimenti selezionate uno dei tre trofei europei per accedere alla gara ed iniziare un nuovo gioco. Se avete cambiato idea dopo aver selezionato la gara, portate la palla sopra all'icona

## MANCHESTER UNITED EUROPE

a "croce" e fate un clic. Per continuare, premete il pulsante del fuoco sopra l'icona del "visto" e tornerete al menu dei controlli principali.

### MENU DEI CONTROLLI PRINCIPALI

Questo schermo contiene le icone seguenti:

#### a) Disco

Questa icona vi permette di salvare su disco o cassetta (a seconda del tipo di computer) la vostra posizione nel gioco attuale. Per cancellare e tornare al menu principale, fate un clic sull'icona a "croce".

#### Utenti di Amiga/ST

Per salvare il gioco, inserite un disco formattato in un'unità qualsiasi, fate un clic sull'icona dell'unità scelta, e apparirà uno schermo con sette dischi. Fate un clic su uno dei dischi per salvare il gioco. Le posizioni salvate in precedenza mostrano il titolo della coppa e il numero del turno di gioco, anche se possono essere sostituite da un nuovo gioco in qualsiasi momento. A questo punto, dovete fare attenzione a non scrivere accidentalmente sopra una posizione che volete salvare.

#### Utenti di Spectrum, C64, Amstrad CPC

Per salvare il gioco, seguite le istruzioni sullo schermo.

#### b) Punto Interrogativo

Fate un clic su questa icona per passare alla sezione delle preferenze di gioco. Lo schermo contiene le opzioni seguenti:

##### i) Orologio

Fate un clic sui simboli del più e del meno per aumentare o diminuire la lunghezza della partita nella sezione "stile sala giochi", ovvero quella con più azione (le macchine a 8 Bit hanno un solo pulsante). Questa è la durata totale della partita in tempo reale.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

#### i) Campo di calcio

Usate questa icona per decidere di giocare la sezione "stile sala giochi" o lasciare che il computer decida a seconda della forza delle due squadre.

#### ii) Manager

Fate un clic su questa icona per cambiare il nome del manager e usate la tastiera per digitare quello nuovo.

#### iii) Giocatori

L'opzione con 4 giocatori è disponibile solo se si possiede un adattatore Joystick (solo per ST e Amiga). Fate un clic su questa opzione per stabilire il numero di giocatori controllati manualmente nella sezione "stile sala giochi". I giocatori rappresentano, da sinistra a destra, le ali del MUFC (Manchester United Football Club, ovvero il club calcistico del Manchester United), il portiere del MUFC, le ali della squadra avversaria e il suo portiere. Fate un clic su uno di questi giocatori per passare dal controllo manuale a quello automatico.

#### iv) Visto

Fate un clic sul "visto" per lasciare la sezione delle preferenze.

#### c) Lavagna

Questa icona vi porta alla sezione delle tattiche. Dopo la selezione, spostate il puntatore a palla dal MUFC alla squadra avversaria per vedere la formazione, la selezione della squadra e la bravura. Alla destra dello schermo appaiono 4 barre di guida che rappresentano la bravura dell'arbitro, della difesa, del centrocampo e dell'attacco della squadra rispettiva. Facendo un clic sul simbolo del più o del meno, potrete regolare il puntatore sul quoziente di abilità. Fate un clic sulle due frecce in cima allo schermo per far scorrere le varie formazioni che avete a disposizione. Spostando il cursore su una maglietta, apparirà il calciatore che avete scelto per giocare in una

## MANCHESTER UNITED EUROPE

Dopo aver rilasciato il pulsante del fuoco, avrete pochi secondi per selezionare la modalità del tiro ritardato muovendo il joystick nelle seguenti direzioni:

Su	- mantiene la palla al suolo
Su + destra	- tiro ribattuto in diagonale alla vostra sinistra
Su + sinistra	- tiro ribattuto in diagonale alla vostra destra
Destra	- tiro potente in diagonale sinistra
Sinistra	- tiro potente in diagonale destra
Centro	- tiro potente
Giù + destra	- tiro corto e tagliato in diagonale sinistra
Giù + sinistra	- tiro corto e tagliato in diagonale destra
Giù	- tiro corto e tagliato verso l'alto

#### Tiro unico

Se la palla è libera ed è fuori del campo, potete correre in direzione della palla e tenere abbassato il pulsante del fuoco per ottenere una delle azioni seguenti:

1. Se la palla è all'altezza della vita, tenterete un tiro al volo.
2. Se la palla è all'altezza della testa, tenterete un colpo di testa.
3. Se la palla è sul terreno, tenterete un contrasto scivolato.

Queste tre azioni possono produrre gol o passaggi spettacolari.

#### Calci d'angolo

Muovete il bersaglio nella direzione da voi scelta e premete il pulsante del fuoco per tirare. Usate il tiro ritardato per controllare la palla.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

#### Rimesse laterali

Muovete il bersaglio nella direzione da voi scelta e premete il pulsante del fuoco per tirare. Usate il tiro ritardato per controllare la palla.

#### Calci liberi

Muovete il bersaglio nella direzione in cui volete che la palla atterri e premete il pulsante del fuoco per lanciarla.

#### Punizioni

Se vi è stata assegnata una punizione, muovete il joystick nella direzione in cui volete subirla. Premete il pulsante del fuoco e il giocatore comincerà verso la palla. Usate il tiro ritardato per controllare la palla.

#### Portiere

Se nello schermo dei menu (versioni selezionate) avete scelto il controllo manuale dell'arbitro, servitevi delle otto direzioni del joystick per muovere l'arbitro nell'area di gioco. Premete il pulsante del fuoco per parare o raccogliere la palla usando il metodo migliore a seconda della posizione della palla.

#### Controllo della punizione del portiere

Se avete ricevuto una punizione, usate il seguente metodo di controllo:

1. Pulsante del fuoco + su - Il portiere si tuffa lontano da voi
2. Pulsante del fuoco + giù - Il portiere si tuffa verso di voi
3. Pulsante del fuoco - Il portiere difenderà il centro della porta.

#### Riserve

Non potete fare più di due sostituzioni per gioco. Potete scegliere uno dei quattro giocatori in panchina.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

determinata posizione. A questo punto, premete il pulsante del fuoco se volete sostituire il giocatore con un altro membro della squadra, fate scorrere la lista in su o giù e premete di nuovo il pulsante del fuoco. E' possibile selezionare solamente la squadra e la formazione del Manchester United.

Fate un clic sul "visto" per lasciare questa sezione di gioco.

### d) Dati

Selezionate il giocatore del MUFC e appariranno i suoi dati.

Le icone in cima rappresentano, da sinistra a destra, i gol effettuati (i gol subiti nel caso di un portiere), la resistenza, la bravura (255 al massimo nel computer a 16 Bit, 100 in quelli a 8 Bit), i cartellini gialli e rossi e le partite giocate nel torneo attuale. Muovete il joystick in su e giù per selezionare i giocatori. Potete cambiare i loro nomi utilizzando, per i computer a 16 Bit, la tastiera, o premendo a sinistra o destra e digitando poi il nome su quelli a 8 Bit.

### e) Partite amichevoli

Le partite amichevoli possono essere giocate in qualsiasi momento, contro qualunque squadra, scorrendo sulla lista in su o giù e premendo il pulsante del fuoco. Per uscire dal gioco, muovete il joystick a sinistra o destra e confermate la selezione facendo un clic sull'icona del "visto". Questo schermo mostra anche il controllo manuale o automatico delle due squadre; fate un clic sulla croce per abbandonare le scelte che non vi soddisfanno.

### f) Coppe

Fate un clic su un trofeo per vedere lo stato attuale del gioco in ogni tipo di gara. Spostatevi in su o giù per avere un quadro completo, a sinistra e destra per vedere i turni e i risultati aggiornati.

### g) Croce

Fate un clic su questa icona per lasciare la stagione calcistica attuale e ricominciare.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

### h) Visto

Fate un clic sul "visto" per passare allo schermo di presentazione della prossima partita di coppa (se siete ancora in gara). Per uscire dal gioco, fate un clic sulla croce, oppure ritornate alla sezione della partita facendo un clic sul "visto".

## CONTROLLO DEL GIOCATORE

Mentre la palla si muove in campo, apparirà evidenziato il giocatore di volta in volta più vicino alla palla. Muovete il joystick per spostare il giocatore evidenziato nella direzione voluta.

Per impossessarsi della palla, il giocatore può contrastare un avversario mentre corre con la palla. Premete il pulsante del fuoco mentre correte con la palla e il vostro giocatore utilizzerà il contrasto scivolato. Se il contrasto riesce, otterrete il controllo della palla; se non riesce, il giocatore può commettere un fallo o essere ammonito dall'arbitro.

## LOGICA DI GIOCO

<b>Tiro veloce</b>	Premendo velocemente il pulsante del fuoco, il giocatore farà un tiro potente nella direzione in cui si sta muovendo (senza utilizzare il tiro ritardato).
<b>Tiro controllato</b>	Noterete che, tenendo premuto il pulsante del fuoco mentre correte con la palla, non potrete cambiare la direzione in cui il giocatore si sta muovendo, mentre potete lanciare la palla in tutte le direzioni, anche con calci di rovescio. Per ottenere un tiro controllato, tenete abbassato il pulsante del fuoco per selezionare la velocità del tiro e, al contempo, muovete il joystick nella direzione in cui volete che la palla si muova, poi riportate il joystick al centro e rilasciate il pulsante.
<b>Tiro ritardato</b>	Produce un tiro in diagonale degno di un vero campione.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Giocatore 1 del MUFC (Amiga, Atari ST e Archimedes)** Per riscaldare una riserva, usate un tasto da 1 a 4, e alla prossima pausa di gioco, entrerà in campo. Se premete di nuovo il tasto, la riserva tornerà in panchina.

**Giocatore 2 avversario (Amiga, Atari ST e Archimedes)** Usate uno dei tasti da 7 a 0. Alla prossima pausa di gioco, l'allenatore della squadra selezionata alzerà un cartellino. Fate scorrere i numeri con il joystick e premete il pulsante del fuoco per selezionare il giocatore che deve uscire (solo per Atari ST e Archimedes).

La sequenza animata del giocatore che si riscalda per entrare in campo, è disponibile solo per gli utenti di Amiga con 1 Mega e Archimedes.

**CBM 64, Spectrum e Amstrad CPC** Sullo schermo appaiono le lettere S e P che rappresentano, rispettivamente, il numero della riserva e il numero del giocatore da sostituire. Lo stesso viene ripetuto per l'altra squadra.

**Giocatore 1 del MUFC (CBM 64)** Tasto 1 - Per selezionare il numero della riserva  
Tasto 2 - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire  
Tasto Q - Per confermare la selezione

**Giocatore 2 avversario (CBM 64)** Tasto O - Per selezionare il numero della riserva  
Tasto P - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire  
Tasto L - Per confermare la selezione

**Giocatore 1 del MUFC (Spectrum)** Tenere premuto il tasto Symbol Shift e premere il:  
Tasto A - Per selezionare il numero della riserva.  
Tasto S - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire.  
Tasto D - Per confermare la selezione.

## MANCHESTER UNITED EUROPE

**Giocatore 2 avversario (Spectrum)** Tenere premuto il tasto Cap Shift e premere il:  
Tasto J - Per selezionare il numero della riserva  
Tasto K - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire.  
Tasto L - Per confermare la selezione.

**Giocatore 1 del MUFC (Amstrad CPC)** Tasto A - Per selezionare il numero della riserva.  
Tasto S - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire.  
Tasto D - Per confermare la selezione.

**Giocatore 2 avversario (Amstrad CPC)** Tasto J - Per selezionare il numero della riserva.  
Tasto K - Per selezionare il numero del giocatore da sostituire.  
Tasto L - Per confermare la selezione.

La sostituzione avverrà nella prossima pausa di gioco.

**Replay Istantanei (Amiga 1 Meg & Archimedes)** Premere F10 in qualsiasi momento per rivedere gli ultimi secondi del gioco, usare F9 per cambiare la velocità del replay. Premere di nuovo F10 per tornare al gioco.