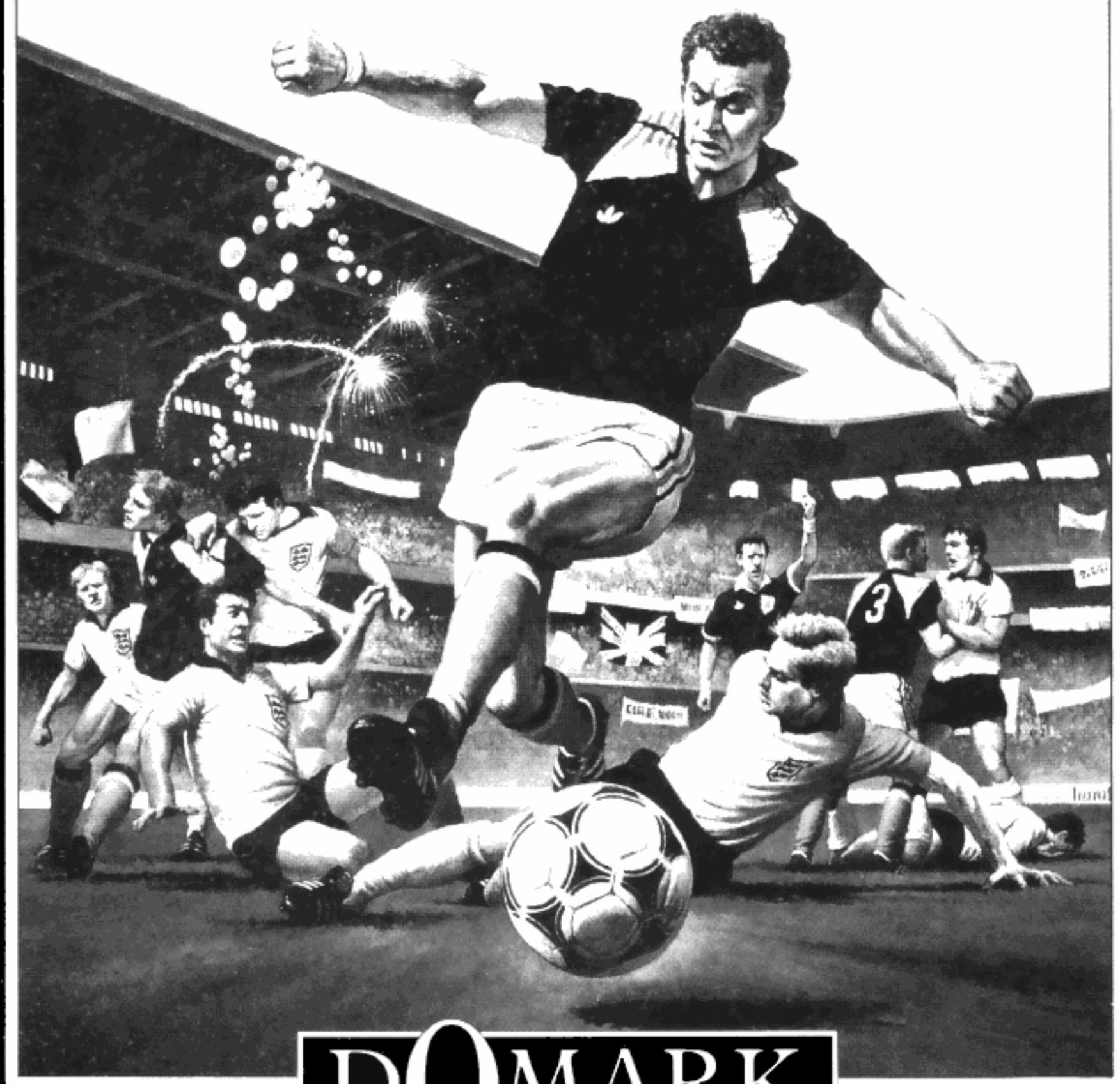


EUROPEAN FOOTBALL CHAMP™



DOMARK

INSTRUCTION MANUAL

CHARGEMENT

Amiga et ST: Introduisez la disquette de jeu et allumez la machine.

C64: CASSETTE: Introduisez la cassette et appuyez sur RUN/STOP.

DISQUETTE: LOAD "*",8,1 <RETURN>

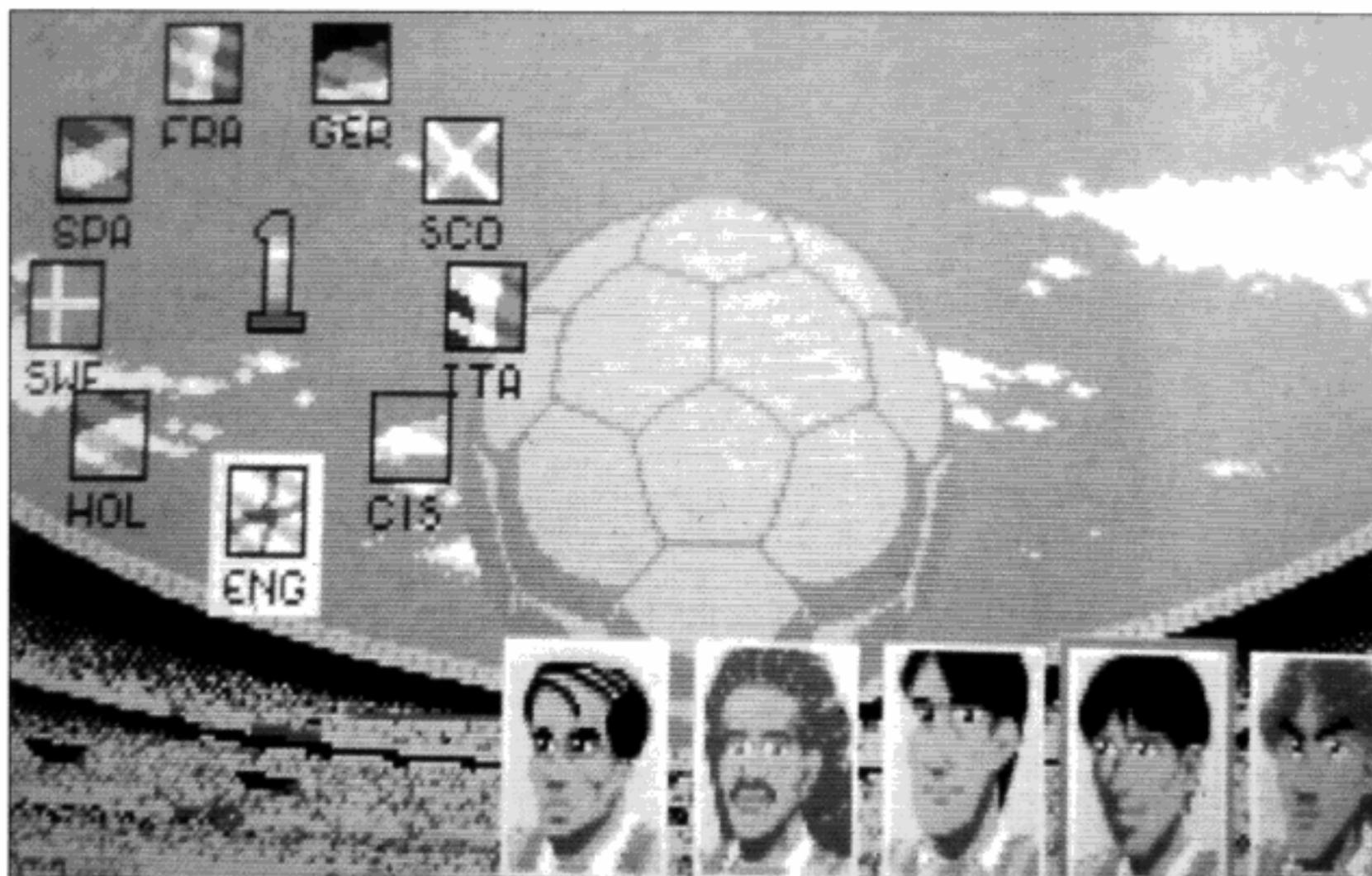
SELECTION DU MODE DE JEU

European Football Champ vous offre un choix de parties à un joueur, deux joueurs (compétition) ou deux joueurs (coopération).

Appuyez sur Feu pour sélectionner votre pays, après l'affichage de l'écran-titre. Poussez le joystick à gauche ou à droite pour faire passer le drapeau du pays que vous voulez représenter dans la case blanche se trouvant au bas du cercle des drapeaux. Pour une partie à deux joueurs, le joueur deux doit appuyer sur Feu pour entrer alors dans le jeu et choisir son équipe.

PARTIE A UN JOUEUR: Si vous n'appuyez que sur un bouton Feu, vous jouerez seul contre une série d'équipes contrôlées par l'ordinateur dont la qualité technique va en augmentant. Vous devez battre chaque équipe pour pouvoir passer à la suivante.

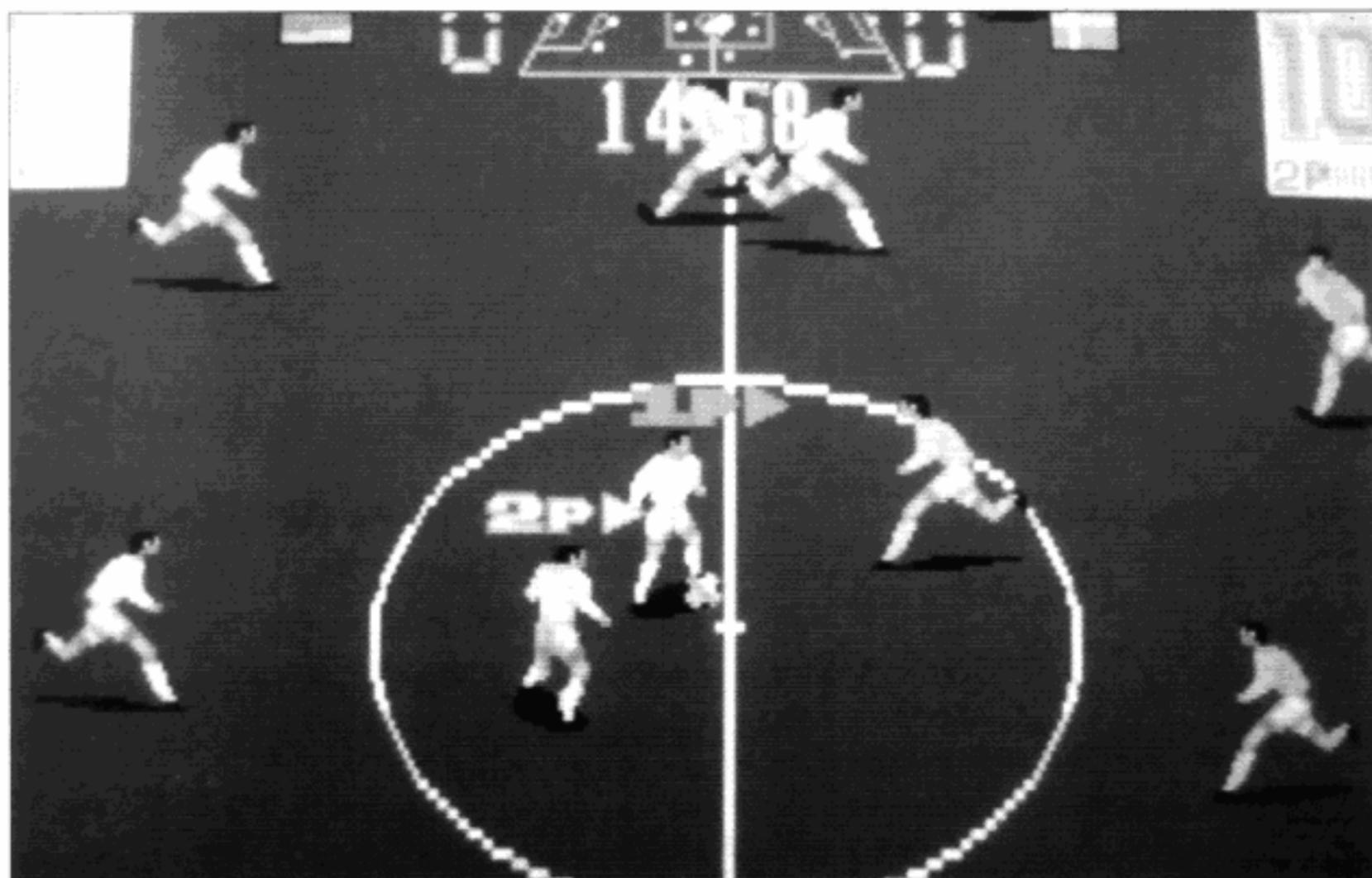
COMPETITION ENTRE DEUX JOUEURS: Assurez-vous que les pays sélectionnés sont différents. Vous disputerez alors une série de matches au cours desquels ces deux pays seront opposés l'un à l'autre.



COOPERATION ENTRE 2 JOUEURS: Choisissez la MEME équipe. Vous allez maintenant disputer une série de matches, le joueur 1 et le joueur 2 étant dans le MEME CAMP. L'ordinateur distribuera automatiquement le contrôle entre les joueurs pendant le match. Vous jouerez contre une série d'équipes contrôlées par l'ordinateur dont le niveau technique augmente progressivement. Vous devez battre chaque équipe pour pouvoir passer à la suivante.

Appuyez sur Feu de nouveau pour confirmer le pays. Vous pouvez, à présent, choisir votre meilleur joueur, qui doit être plus doué techniquement, plus coriace et plus rapide que les autres joueurs.

Sélectionnez ensuite la durée du match en poussant le joystick vers le HAUT ou vers le BAS. Une fois la durée voulue affichée, appuyez sur Feu pour démarrer. Si vous appuyez sur Feu sans déplacer le joystick, la durée du match sera automatiquement établie à 15 minutes.



LES COMMANDES

Le joueur que vous contrôlez est accompagné d'une flèche de couleur qui pointe en direction de l'équipe adverse. Au-dessus de la tête de ce joueur, vous verrez aussi l'inscription "1P" (joueur 1) ou "2P" (joueur 2).

Les huit directions du joystick servent à déplacer votre joueur sur le terrain. Le bouton Feu peut être utilisé de deux manières: **PRESSION SIMPLE** et **PRESSION DOUBLE**. Une pression simple consiste à appuyer sur le bouton et à le relâcher rapidement. Une pression double consiste en deux pressions successives et rapides, ce à quoi vous vous habituerez vite avec un peu d'entraînement.

QUAND VOTRE JOUEUR A LE BALLON

PRESSION SIMPLE: pour un tir bas et rapide.

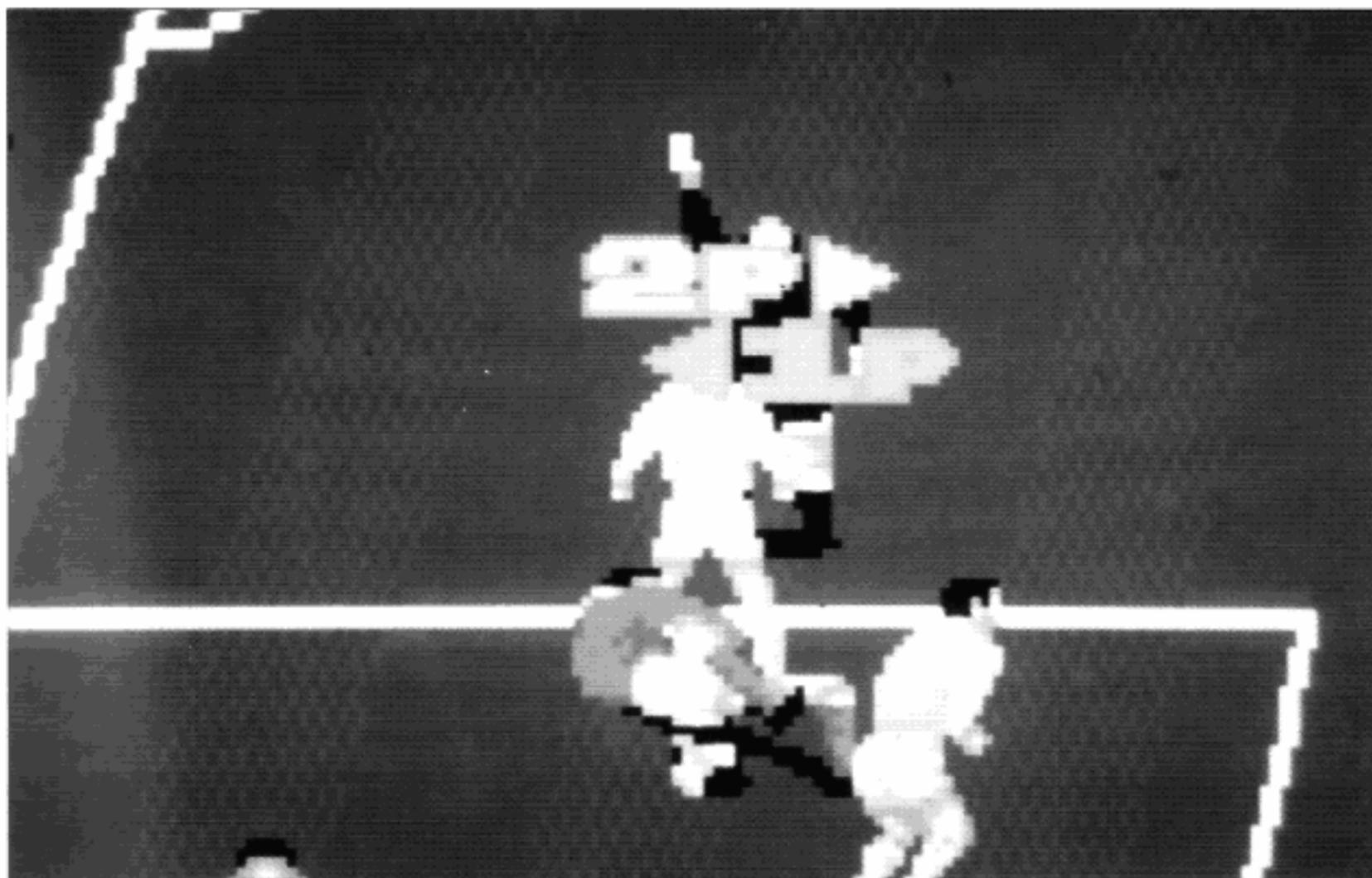
PRESSION DOUBLE: pour faire un lob.

QUAND VOTRE JOUEUR N'A PAS LE BALLON

PRESSION SIMPLE: pour exécuter un tacle légal avec dérapage.



PRESSION DOUBLE: pour exécuter un tacle illégal, un coup de poing (de près) ou un coup de pied (de loin).



QUAND VOTRE GARDIEN A LE BALLON

PRESSION SIMPLE: pour effectuer un dégagement en l'air dans la direction indiquée par le joystick.

PRESSION DOUBLE: pour lancer le ballon dans la direction indiquée par le joystick.

COMMANDES CLAVIER

P - Pause/Reprise

Z - Mode Zoom Désactivé/Activé (quand le jeu est en pause)

C - Retour à l'écran titre (quand le jeu est en pause)

C64:

RIIN/STOP - Pause/Reprise

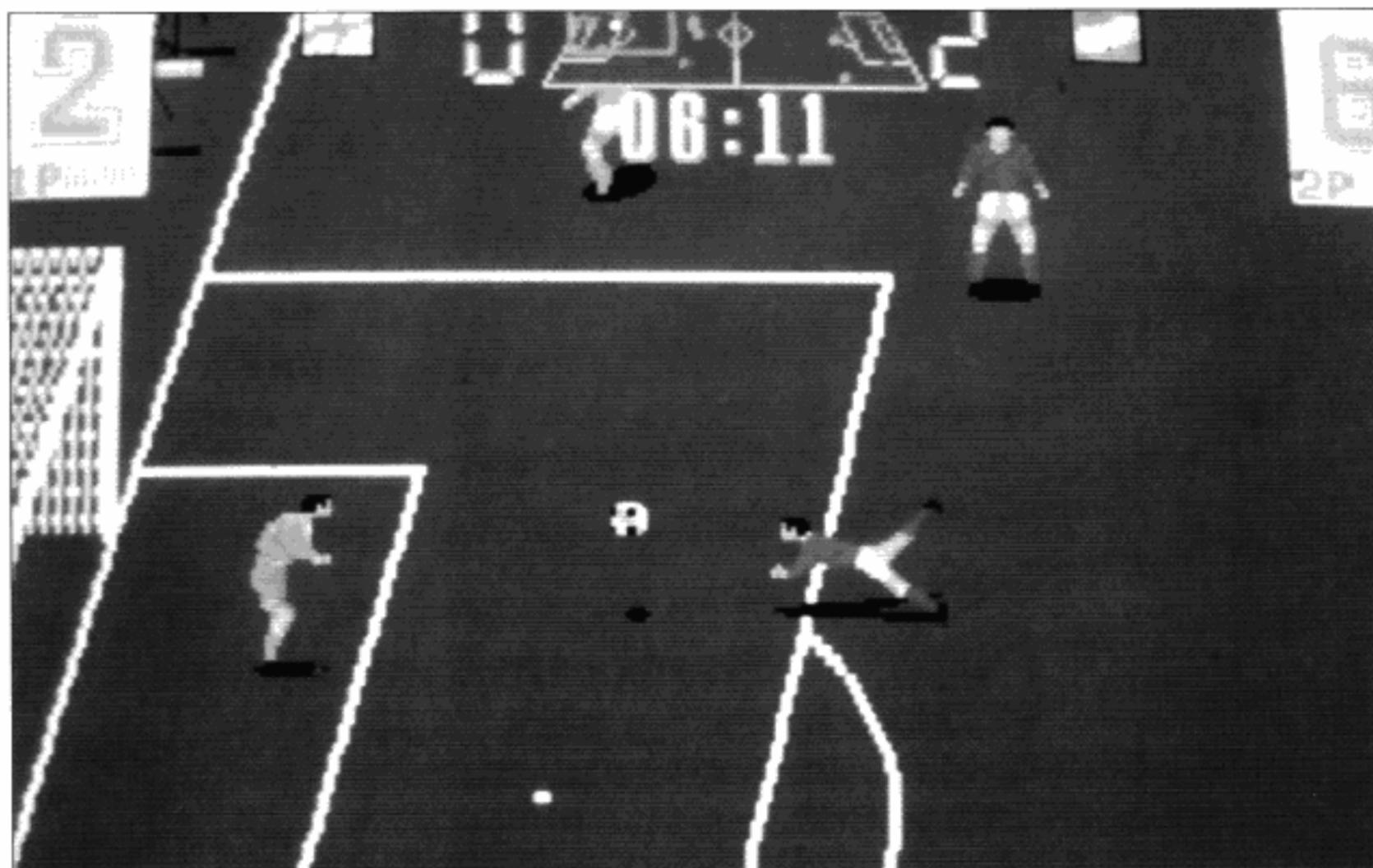


C- - Retour à l'écran titre (quand le jeu est en pause)

CARACTERISTIQUES DU JEU

AFFICHAGE A L'ECRAN: En haut de l'écran (au bas de l'écran pour les C64), vous voyez un scanner indiquant les positions sur le terrain, les scores et drapeaux des pays ainsi qu'un chronomètre. A chaque coin du haut de l'écran se trouve également un identificateur indiquant le numéro du joueur actuellement contrôlé pour chaque équipe (il montre aussi le visage de votre meilleur joueur quand ce dernier est sous votre contrôle).

COUPS ASTUCIEUX: "têtes" plongeantes, coups de talon et reprises de volée sont tous activés automatiquement.



Les **TETES PLONGEANTES** sont possibles quand le ballon est en l'air et légèrement devant le joueur.

Les **COUPS DE TALON** se produisent quand le joueur donne un coup de talon au ballon (appuyez sur Feu et déplacez le joystick en même temps) et que le ballon est au sol.

Les **REPRISES DE VOLEE** se produisent quand le joueur donne un coup de pied pour renvoyer le ballon vers l'arrière (appuyez sur Feu et déplacez le joystick en même temps) et que le ballon est en l'air.

ARBITRE: L'arbitre de Euro Football Champ met l'accent sur le fair play. Cependant, il est plutôt lent et maladroit et a parfois du mal à suivre l'action. Si vous effectuez un tacle illégal, que l'arbitre est tout près et qu'il



vous voit, il y aura faute et vous recevrez un carton jaune. Si vous faites une autre faute durant la même partie, l'arbitre vous montrera le carton rouge et vous expulsera.

TOUCHES: Le joueur doit attendre l'arrivée de l'arbitre lui-même avant de sélectionner la direction et d'appuyer sur Feu.

COUPS FRANCS: Votre joueur peut sélectionner une direction et effectuer un lob.

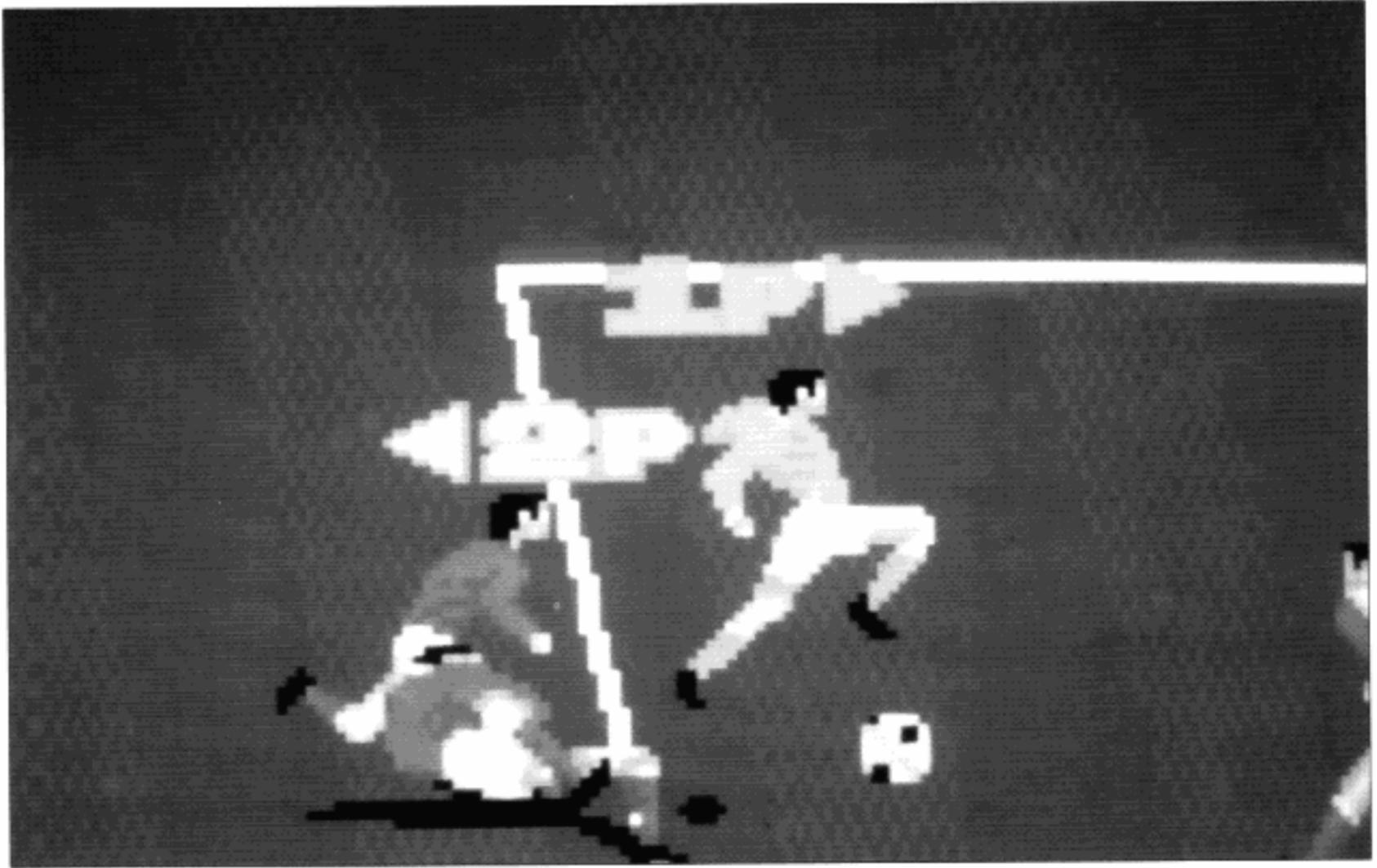
CORNERS: Sélectionnez une direction et appuyez sur Feu.

PENALTIES: Sélectionnez une direction et appuyez sur Feu.

MI-TEMPS: Le jeu se mettra en pause puis reprendra quand les équipes auront changé de côté.

ZOOM: Euro Football Champ comprend une fonction zoom unique que vous pouvez utiliser dans les moments spéciaux du jeu (mais pas le C64). Vous pouvez désactiver cette fonction de manière permanente, si vous voulez.







WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377



AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié (même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright

**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377



AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice

**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377



COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw eingeholt worden!

**RAUBKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

Jede brauchbare Information über Raubkopiererei nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.



ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

**RAUBKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopien nimmt die FÉDÉRATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.

Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR.

Helpline Tel: +44(0)81 780 2224