SPEEDBALL

Le jeu se joue sur un terrain assez spécial: murs et sol en acier, 50 mètres de long et 30 mètres de large. Les murs ont 10 mètres de haut. Il y a un but à chaque extrémité du terrain et, dans chaque mur latéral, un tunnel qui comble l'espace. Si vous jetez la balle dans ce tunnel, elle réapparaît du côté opposé. Le lance-balle (au centre du terrain) monte au début de chaque jeu, pivote, puis tire la balle au hasard. Il y a également des dômes de rebondissement, qui font dévier la balle, mais au-dessus desquels les joueurs peuvent évoluer librement. Le format de ces dômes change durant chaque match.

DEMONSTRATION

Jeu ordinateur contre ordinateur Actionnez le bouton de tir pour sortir de la démonstration.

Jeu à un joueur: L'homme contre l'ordinateur Votre équipe portera le vert et joue en haut du terrain. Vous prenez part à un jeu éliminatoire basé sur 10 manches. L'objectif est évidemment d'atteindre la finale et de gagner. Les équipes adversaires deviennent de plus en plus difficiles à battre. Chaque manche correspond au meilleur de trois matchs. Vous obtenez 2 points si vous gagnez, 1 point pour un match nul et 0 si vous perdez. Pour vous qualifier pour la manche suivante, vous devez gagner 3 points. Par exemple: vous pouvez gagner le premier match, perdre le second et faire match nul au troisième, ou encore trois matchs nuls vous permettent de vous qualifier. En revanche, si vous gagnez trois points durant le premier et le second match, vous n'aurez pas besoin de jouer le troisième mais vous vous qualifierez automatiquement pour la manche suivante. Avant le début de chaque match, l'écran vous informe de vos progrès et de ce qu'il vous faut.

Jeu à deux joueurs: Homme contre Homme Le joueur Un contrôle l'équipe des verts qui joue en haut du terrain, tandis que le joueur Deux contrôle l'équipe des rouges, qui joue en bas du terrain. Le système vous demande de sélectionner la durée de la ligue entre 10 et 100 semaines. Avant chaque jeu, l'écran vous indique votre état actuel. Vous obtenez 100 points si vous gagnez, 20 pour un match nul et 5 par but.

Jeu de ligue: L'homme contre l'ordinateur Le jeu se joue dans un système de ligue avec des scores de 100 points pour le gagnant, 20 points pour un match nul et 5 points par but. La ligue comporte 11 équipes, la vôtre comprise. Après avoir sélectionné la durée de la ligue, vous jouez chaque semaine de la ligue comme dans les éliminatoires. Vos adversaires sont choisis au hasard et donc, pendant la ligue, vous rencontrerez des équipes de tous les niveaux.

A la fin de chaque semaine, l'ordinateur analyse les résultats des matchs joués par les autres équipes pendant la semaine et compile la ligue actuelle. Le nom de votre équipe clignotera sur la table. Chaque semaine comporte 5 matchs, par conséquent 10 équipes jouent par semaine et votre équipe ne jouera pas pendant la 11ème semaine.

Contrôle de votre équipe Pour jeter le ballon, actionnez le bouton de tir. Un très bref appui envoie le ballon à hauteur de taille mais si vous le maintenez enfoncé, le ballon sera lancé très haut dans l'air et donc au-dessus de la tête des joueurs. Par conséquent, il est possible de lancer le ballon trop haut pour qu'il puisse entrer dans les tunnels et dans les buts.

Si votre joueur ne s'est pas emparé du ballon mais qu'il se trouve dans l'air à côté de lui, un appui sur le bouton de tir le fait sauter en l'air et tenter de l'attraper. Si vous appuyez sur le bouton de tir alors que votre joueur n'a pas le ballon, il va tenter de plaquer un adversaire. S'il se déplace quand vous appuyez sur le bouton de tir, il va glisser. Cette dernière tactique peut s'utiliser pour plaquer un adversaire ou pour courir plus rapidement pour intercepter le ballon.

Le gardien de but Le gardien de but est contrôlé par la manette lorsqu'il est visible. En laissant la manette au centre et en appuyant sur le bouton de tir, vous allez le faire sauter et donner un coup de poing dans le ballon. Dès qu'il touche le ballon, il le lance automatiquement vers le centre du terrain (soit tout droit, soit diagonalement vers la gauche ou la droite selon son mouvement lorsqu'il attrape le ballon). Si le gardien se déplace latéralement quand vous appuyez sur le bouton de tir, il va plonger dans le sens correspondant.

Attributs — Force: Plus votre équipe est forte, plus les adversaires acquièrent d'endurance pendant les plaquages.

Endurance: Lorsque vous commencez à perdre votre endurance, votre équipe ralentit et ne peut plus jeter le ballon aussi loin ni aussi fort. Au début de chaque jeu, votre endurance est à son maximum. Les petits compteurs qui se trouvent en bas de l'écran (à gauche et à droite) correspondent au niveau d'endurance du joueur qui est en train de jouer.

Adresse: Plus votre niveau d'adresse est élevé, plus votre équipe réussira les plaquages.

Jetons Pendant le jeu, des jetons vont apparaître. Amenez votre joueur au-dessus pour les ramasser. Il y a deux types de jetons:

Les jetons "conserver et amasser" qui sont des disques pivotants. Vous pouvez les amasser et les utiliser à la fin de chaque match pour sélectionner diverses options de la liste suivante:

Options	Jetons	Résultats
Soudoyer un juge	2	Achète une minute additionnelle pour le jeu précédent. (Ne peut se faire qu'une fois par jeu).
Endurance additionnelle	3	Augmente votre niveau maximum d'endurance.
Soudoyer chrono	3	Augmente la durée d'effet immédiat des jetons (décompte de 10 à 0).
Soudoyer entraîneur	4	Réduit l'intelligence de l'ordinateur (pas pour deux joueurs).
Adresse additionnelle	4	Augmente vos talents de plaqueur.
Réduction d'endurance	4	Réduit l'endurance de l'adversaire.
Puissance additionnelle	6	Augmente votre force.
Réduction d'adresse	6	Réduit l'adresse au plaquage de votre adversaire.
Soudoyer l'arbitre	6	Vous achète l'avantage d'un but pour le jui suivant ou pour le jeu précédent si vous pouvez également acheter du temps supplémentaire.
Réduction de puissance	7	Réduit la force de votre adversaire.

Les changements des attributs seront indiqués avec les matchs. NB: Dans un jeu à deux joueurs, les changements d'attributs de l'adversaire sont permanents alors que, avec un seul joueur, ils n'affectent l'adversaire que pour la manche en cours.

Le type "à effet immédiat" comporte des jetons carrés rotatifs qui exercent un effet immédiat quand vous les ramassez, cet effet dépendant de la lettre gravée sur le jeton:

F -	Fige l'équipe opposée (à l'exception du gardien de but) pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
R -	Réduit la vitesse de l'équipe adversaire pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
P -	Protège votre équipe (vos joueurs ne peuvent pas être plaqués) pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
S -	Augmente l'endurance de votre équipe.
D -	Réduit l'endurance de votre adversaire.
G -	Donne le ballon à votre équipe si elle en l'avait pas déjà.
E -	Electrons: Un éclair d'énergie qui plaquera tout adversaire qu'il frappe pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
W -	Transforme le ballon en une arme pendant un certain temps. Si vous jetez le ballon, il plaquera un adversaire pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
N -	Rafale d'électrons dans 8 directions, pendant un comptage à rebours de 10 à 0.
J -	Inversion de la commande par manette de l'adversaire pendant un comptage à rebours de 10 à 0 (jeu à deux joueurs uniquement).
F1 -	Pause.
F10-	Pour terminer. Provoquera la fin de la ligue/des éliminatoires, mais ne vous permettra pas de sauvegarder le jeu.

Atari ST Keycard Pour charger le jeu: Introduisez le disque dans l'unité A et mettez votre ordinateur sous tension. Le jeu s'amorce alors automatiquement et affiche l'écran de chargement.

NB: Votre disque de jeu doit être protégé en écriture. Pour sauvegarder un jeu, veuillez utiliser un disque neuf. Ce disque n'a pas besoin d'être formaté, étant donné que le programme exécute automatiquement cette fonction. Assurez-vous que vous utilisez bien un disque de rechange, car toutes les données éventuellement présentes dessus seront perdues.

Commodore Amiga Keycard Pour charger le jeu: Introduisez le disque dans l'unité DFO et mettez l'ordinateur sous tension. Le jeu s'amorce ensuite automatiquement et affiche l'écran de chargement.

NB: Votre disque de jeu doit être protégé en écriture.

Si le disque du jeu a un virus, il ne fonctionnera plus. Vous en êtes prévenu.

Les dimensions des images sont réglables, ce qui vous permet d'utiliser votre écran au maximum. Pour changer les dimensions de l'image, actionnez les touches suivantes autant de fois que nécessaire:

O -	Pour faire remonter le bas de l'image.
A -	Pour faire redescendre le bas de l'image.
P -	Pour faire remonter le haut de l'image.
I -	Pour faire redescendre le haut de l'image.

NB: Quand le jeu débute, vous devrez peut-être modifier les dimensions de l'image pour qu'elle devienne visible.

Quand vous sauvegardez un jeu, veuillez utiliser un disque neuf. Vous n'avez pas besoin de le formater, étant donné que le programme exécute automatiquement cette fonction. Assurez- vous que vous utilisez bien un disque de réserve, car toutes les données éventuellement présentes sur le disque seront perdues. Quand vous sauvegardez le jeu, les dimensions de l'image que vous aurez choisies (voir ci-dessus) seront également sauvegardées.

IBM PC et compatibles Veuillez introduire le disque 1 dans l'unité A de votre système, puis tapez l'un des messages suivants:

CGA, EGA, TANDY

en faisant suivre de Return, selon le type de système que vous possédez.

Si vous sélectionnez EGA, l'écran affiche le menu suivant:

F1 64K/128K **F2 256K**

Appuyez sur la touche de fonction appropriée pour faire votre sélection.

L'écran affiche ensuite le menu:

F1 Joystick - Avant d'actionner cette touche, centrez votre manette. **F2** Keyboard (clavier).

Cette sélection doit être faite pour les deux joueurs.

Les touches appropriées seront affichées après la sélection au clavier.

Le jeu vous demande ensuite d'introduire d'autres disques selon les besoins.

Quand vous sauvegardez le jeu pour la première fois, assurez- vous que vous utilisez un disque vierge formaté. **NB:** Vous ne pouvez sauvegarder sur disque qu'un éliminatoire, qu'une ligue et qu'un jeu pour deux joueurs. Toute autre sauvegarde recouvrira une position précédente.

SPEEDBALL

Das Spiel wird auf einem mit Stahlwänden eingerahmten Spielfeld mit Stahlboden gespielt, das 160 Fuß lang und 90 Fuß breit (48,8 m x 27,5 m) ist. Die Wände sind 30 Fuß hoch (9,1 m). An jedem Ende des Spielfeldes gibt es ein Tor, und in jeder Seitenwand befindet sich ein Balltunnel. Wenn man den Ball in diesen Tunnel wirft, erscheint er auf der gegenüberliegenden Seite.

Die Ballstartvorrichtung, die sich in der Mitte des Feldes befindet, tritt zu Beginn des Spiels aus dem Spielfeld hervor, dreht sich und schießt den Ball in eine willkürliche Richtung.

Es gibt Abprallkuppeln, von denen der Ball abprallt, über die sich die Spieler jedoch frei bewegen können. Sie sind von Spiel zu Spiel verschieden.

DEMO

Spiel Computer gegen Computer Durch Drücken des Feuerknopfes können sie das Demonstrationsspiel verlassen.

Ein Spieler gegen den Computer Ihr **K.-o.-System** Ihre Mannschaft trägt grüne Jerseys und spielt nach oben. Sie nehmen an einem aus zehn Runden bestehenden K.-o-Spiel teil, wobei das Ziel darin besteht, das Finale zu erreichen und zu gewinnen. Es wird mit jeder Runde schwieriger, die jeweilige gegnerische Mannschaft zu besiegen. Jede Runde besteht aus zwei Gewinnspielen. Sie erhalten zwei Punkte für einen Sieg, einen für ein Unentschieden und null Punkte für ein verlorenes Spiel. Um sich für die nächste Runde zu qualifizieren, müssen Sie drei Punkte erzielen. Sie können also beispielsweise das erste Spiel gewinnen, das zweite verlieren und das dritte unentschieden spielen. Oder Sie erzielen dreimal ein Unentschieden. Erzielen Sie jedoch bereits im ersten und zweiten Spiel drei Punkte, so brauchen Sie das dritte nicht zu spielen und qualifizieren sich automatisch für die nächste Runde. Zu Beginn eines jeden Spiels werden Sie über Ihren Punktestand sowie die benötigte Punktzahl informiert.

Zwei Spieler Mensch gegen Mensch Spieler Eins steuert die grüne Mannschaft, die nach oben spielt, und Spieler Zwei steuert die rote Mannschaft, die nach unten spielt. Sie werden nach der Dauer der Liga-Saison gefragt, die zwischen 10 und 100 Wochen betragen kann. Vor jedem Spiel werden Sie über Ihren jeweiligen Stand informiert. Sie erhalten 100 Punkte für einen Sieg, 20 Punkte für ein Unentschieden und 5 Punkte für jedes Tor.

Ligaspiel Mensch gegen Computer Dieses Spiel wird im Ligasystem gespielt, wobei 100 Punkte für einen Sieg vergeben werden, 20 Punkte für ein Unentschieden und 5 Punkte für jedes Tor. In der Liga spielen 11 Mannschaften, einschließlich Ihrer. Nachdem Sie die Dauer der Liga-Saison gewählt haben, spielen Sie jede Woche wie im K.-o.-System. Ihre gegnerischen Mannschaften werden willkürlich "ausgelost", so daß Sie im Verlaufe der Ligaspiele Mannschaften mit unterschiedlichen Fähigkeiten gegenüberstehen. Am Ende jeder Woche analysiert der Computer die Ergebnisse der von den anderen Mannschaften in dieser Woche bestrittenen Spiele und stellt die aktuelle Liga-Tabelle zusammen. Der Name Ihrer Mannschaft wird in der Tabelle blinkend dargestellt. In jeder Woche gibt es fünf Spiele, jede Woche spielen zehn Mannschaften. Ihre Mannschaft wird in der elften Woche nicht eingesetzt.

So steuern Sie Ihre Mannschaft: Drücken sie den Feuerknopf, um den Ball zu werfen. Durch kurzes Drücken wird der Ball in Hüfthöhe geworfen, durch längeres Drücken wird er hoch in die Luft geworfen, über die Köpfe der Spieler hinweg. Es ist also möglich, daß man den Ball zu hoch wirft und er die Toröffnung oder die Tunnels verfehlt.

Ist Ihr Spieler nicht in Ballbesitz, aber der Ball fliegt in seiner Nähe durch die Luft, so kann der Spieler durch Drücken des Feuerknopfes versuchen, in die Luft zu springen und zu versuchen, den Ball zu fangen. Wird der Feuerknopf gedrückt, wenn Ihr Spieler nicht in Ballbesitz ist, so wird er versuchen, einen gegnerischen Spieler anzugreifen. Beweg t er sich gerade, und der Feuerknopf wird gedrückt, so fängt er an zu rutschen. Diese Taktik kann zum Angriff auf einen gegnerischen Spieler oder zur Beschleunigung Ihres Spielers, damit er den Ball fangen kann, benutzt werden.

Der Torhüter Die Steuerung des Torhüters (wenn er zu sehen ist) erfolgt mit dem Joystick. Befindet sich der Joystick in Mittelstellung, kann der Torhüter durch Drücken des Feuerknopfes zum Springen und Abschlagen des Balls veranlaßt werden.

Sobald er den Ball berührt, wirft er ihn automatisch zur Mitte des Spielfelds (entweder gerade oder diagonal links/rechts, das hängt von seiner Bewegung beim Fangen des Balls ab). Bewegt sich der Torhüter gerade seitwärts, wenn der Feuerknopf gedrückt wird, so springt er in die entsprechende Richtung.

Eigenschaften — Stärke: Je stärker Ihr Team ist, um so mehr Kraft entzieht es der gegnerischen Mannschaft beim Angriff.

Kraft: Wenn Ihre Kraft nachläßt, wird Ihre Mannschaft langsamer und kann den Ball nicht mehr so weit oder so kraftvoll werfen.

Am Anfang eines jeden Spiels wird der Kraftvorrat Ihrer Mannschaft aufgefüllt. Auf dem Bildschirm unten links und unten rechts wird jeweils die Kraft des sich in Aktion befindenden Spielers angezeigt.

Fähigkeiten: Je besser Ihre Fähigkeiten, um so erfolgreicher ist Ihre Mannschaft im Angriff.

Marken Im Verlauf des Spiels erscheinen Marken. Bewegen Sie Ihren Spieler darüber, damit er sie aufhebt. Es gibt zwei Arten von Marken:

Erstens den "Spar-und-Sammel-Typ". Dabei handelt es sich um rotierende Scheiben. Diese Marken können gesammelt umt am Ende eines jeden Spiels für eine der folgenden Möglichkeiten ausgegeben werden:

Möglichkeit	Marken	Wirkung
Bestechen eines Zusätzliche Kraft	2 3	Erkaufen einer zusätzlichen Offiziellen Spielminute für das vorangegangene Spiel (Dies ist nur einmal pro Spiel möglich.) Erhöhen Ihres maximalen Kraftvorrats
Bestechen des	3	Verringert die Wirkung der sofort Zeitnehmers wirkenden Marken (10-stufiger Countdown)
Bestechen des	4	Verringert die Intelligenz des Trainers Computers (nicht bei zwei Spielern)
Zusätzliche	4	Erhöht Ihre Angriffsfähigkeiten Fähigkeiten
Verringern der	4	Verringert die Kraft Ihres Gegners Kraft
Zusätzliche Stärke	6	Erhöht Ihre Stärke
Verringern der	6	Verringert die Angriffsfähigkeiten Fähigkeiten Ihres Gegners
Bestechen des	6	Erkauft einen Vorteil von einem Schiedsrichters Tor für das nächste Spiel oder für das vorhergehende Spiel. wenn Sie auch zusätzliche Zeit kaufen können
Verringern der	7	Verringert die Stärke Ihres Gegners Stärke

Derartige Veränderungen werden vor einem Spiel angezeigt. Beachten Sie, daß die Veränderungen der Eigenschaften Ihres Gegners bei einem Spiel mit zwei Spielern von Dauer sind, bei einem Spiel mit nur einem Spieler jedoch nur für die aktuelle Runde gelten.

Zweitens gibt es den Typ "Sofortige Wirkung". Dabei handelt es sich um rotierende Tafeln, die bei Aufnahme sofort wirken, wobei die Wirkung vom Buchstaben auf der Tafel abhängt:

F -	Anhalten der gegnerischen Mannschaft (außer Torhüter) für die Zeit eines zehnstufigen Countdown
R -	Verringern der Geschwindigkeit der gegnerischen Mannschaft für die Zeit eines zehnstufigen Countdown
P -	Schützen Ihres Teams (d.h. es kann nicht angegriffen werden) für die Zeit eines zehnstufigen Countdown
S -	Erhöhen der Kraft Ihrer Mannschaft
D -	Verringern der Kraft der gegnerischen Mannschaft
G -	In Ballbesitz gelangen, sofern man noch nicht in Ballbesitz ist
E -	Elektron: Ein Energieblitz greift den Gegner, den er trifft, für die Zeit eines zehnstufigen Countdown an
W -	Verwandelt den Ball für eine bestimmte Zeit in eine Waffe. Nach dem Wurf greift sie einen gegnerischen Spieler für die Zeit eines zehnstufigen Countdown an
M -	Elektronenausbruch in acht Richtungen für die Zeit eines zehnstufigen Countdown
J -	Umkehrung des Joysticks des Gegners für die Zeit eines zehnstufigen Countdown (nur bei zwei Spielern möglich)
F1 -	Pause
F10-	Verlassen des Spiels. Damit wird die Liga beendet/K.o.; Sie haben keine Möglichkeit, das Spiel zu speichern.

Atari St Tastenbelegungskarte Zum Laden Diskette in Laufwerk A einlegen und Computer einschalten. Das Spiel läuft dann automatisch an, und es wird der Ladebildschirm angezeigt.

Achten Sie bitte auf den Schreibschutz Ihrer Diskette. Bitte benutzen Sie zum Speichern eines Spiels eine neue Diskette. Die Diskette braucht nicht formatiert zu werden, da das Programm dies automatisch tut. Achten Sie darauf, daß Sie eine leere Diskette benutzen, da alle eventuell auf der Diskette befindlichen Daten verlorengehen.

Commodore Amiga Tastenbelegungskarte Zum Laden Diskette in Laufwerk DFO: einlegen und Computer einschalten. Das Spiel läuft dann automatisch an, und es wird der Ladebildschirm angezeigt. Achten Sie bitte auf den Schreibschutz Ihrer Diskette.

Wenn ein Virus auf die Spieldiskette gelangt, funktioniert sie nicht mehr. Nehmen Sie sich diese Warnung zu Herzen! Die Bildgröße kann so verstellt werden, daß Sie Ihren Schirm gut ausnutzen können. Um die Bildgröße zu verändern, drücken Sie die folgenden Tasten so oft wie erforderlich:

O	unterer Bildrand nach oben	A	unterer Bildrand nach unten
P	oberer Bildrand nach oben	I	oberer Bildrand nach unten

Bitte beachten Sie, daß die Größe des Bildes bei Spielbeginn eventuell verstellt werden muß, damit es überhaupt zu sehen ist. Bitte benutzen Sie zum Speichern eines Spiels eine neue Diskette. Die Diskette braucht nicht formatiert zu werden, da das Programm dies automatisch tut. Achten Sie darauf, daß Sie eine leere Diskette benutzen, da alle eventuell auf der Diskette befindlichen Daten verlorengehen. Die Bildgröße wird beim Abspeichern des Spiels so gespeichert, wie sie eingestellt wurde.

IBM PC und IBM-kompatible Geräte Bitte Diskette in Laufwerk A Ihres Systems einlegen und in Abhängigkeit von Ihrem System eine der folgenden Möglichkeiten eingeben:

CGA, EGA, TANDY

Anschließend gegebenenfalls Return drücken.

Haben Sie EGA gewählt, so erscheint das Menü

F1 64K/128K **F2 256K**

Treffen Sie nun Ihre Wahl und drücken Sie die entsprechende Funktionstaste.

Nun erscheint ein Menü.

F1 Joystick - Joystick bitte in Mittelstellung, bevor Sie diese Taste drücken **F2** Tastatur

Diese Wahl ist für beide Spieler zu treffen. Wenn Sie sich für die Tastatur entschieden haben, werden nun die entsprechenden Tasten angezeigt.

Das Spiel wird Sie dann auffordern, je nach Bedarf weitere Disketten einzulegen.

Wenn Sie das Spiel das erste Mal abspeichern, achten Sie bitte darauf, daß Sie eine leere formatierte Diskette verwenden.

Beachten Sie bitte, daß Sie nur je ein K.-o.-Spiel, Ligaspiel sowie Spiel für zwei Spieler auf der Diskette speichern können. Bei jedem weiteren Speichern werden vorhergehende Positionen überschrieben.

SPEEDBALL (PALLAMISSILE)

Il gioco si svolge in un campo con pareti e pavimento di acciaio lungo 160 piedi e largo 90. Le pareti sono alte 30 piedi. C'è una rete a ciascuna estremità del campo e ciascun muro laterale presenta un tunnel wrap entro cui la palla va lanciata per poi riapparire dall'altra parte.

Il lanciatore, al centro del campo, all'inizio di ciascun gioco si alza, ruota su se stesso e lancia la palla a casaccio.

Ci sono delle gobbe che deviano la palla ma su cui i giocatori sono liberi di muoversi. Queste appaiono in formati diversi in ciascuna partita.

DIMOSTRAZIONE

Computer contro Computer Premete il pulsante di sparo per uscire dalla dimostrazione.

Un Giocatore Solo Gioco a Eliminazione Uomo contro Computer La vostra squadra è in verde e gioca più in là. Si tratta di un gioco a eliminazione in 10 round. L'obiettivo è di raggiungere la finale e vincere. Le due squadre diventeranno più difficili a mano a mano che il gioco procede. Ogni round consiste di un massimo di tre partite. Si guadagnano 2 punti per una vittoria, 1 per un pareggio e 0 per una sconfitta. Per qualificarsi per il round successivo occorre totalizzare 3 punti, cioè, ad esempio, si può vincere la prima partita, perdere la seconda e pareggiare la terza o pareggiare tutte e tre. Ma se si guadagnano tre punti nelle prime due partite non ci sarà bisogno di giocare la terza perché si è già automaticamente qualificati. Prima dell'inizio di ciascuna partita si verrà informati dei propri progressi e requisiti.

Due Giocatori- Uomo contro Uomo Il Giocatore Uno controlla la squadra verde che gioca più in là, il Giocatore Due controlla la squadra rossa che gioca più in qua. Vi sarà chiesto di scegliere la lunghezza del campionato che può durare da 10 a 100 settimane. Prima di ciascuna partita sarete informati della vostra situazione attuale. Guadagnerete 100 punti per una vittoria, 20 per un pareggio e cinque per ciascun goal.

Campionato Uomo contro Computer Questo gioco si gioca con un sistema a campionato che assegna 100 punti per una vittoria, 20 per un pareggio e cinque per ciascun goal. Partecipano al campionato 11 squadre compresa la vostra. Dopo aver selezionato la durata del campionato giocherete ciascuna settimana come nel gioco a eliminazione. La squadra avversaria è sempre estratta a sorte per cui incontrerete di volta in volta squadre di livello diverso. Alla fine di ciascuna settimana il computer analizzerà tutti i risultati e compilerà una classifica. Il nome della vostra squadra lampeggerà sulla tabella. Ciascuna settimana consiste di 5 partite e vedrà giocare 10 squadre. La vostra squadra non giocherà nella settimana 11.

Controllo della Squadra Per lanciare la palla premete il pulsante di sparo. Una pressione molto breve lancerà la palla all'altezza della vita, se invece tenete il pulsante di sparo abbassato, la palla verrà lanciata molto al di sopra delle teste dei giocatori con il rischio che sia troppo alta per indirizzare i tunnel ed entrare in rete. Se il vostro giocatore non è in possesso della palla ma questa gli passa vicino in aria, la pressione del pulsante di sparo gli consentirà di saltare e tentare di prenderla. Se premete il pulsante di sparo quando il vostro giocatore non ha la palla, questi cercherà di contrastare un avversario. Se lo premete quando si sta muovendo, gli consentirete di scivolare. Questi ultima tattica può essere usata per contrastare un avversario o per muoversi più in fretta allo scopo di intercettare la palla.

Il Portiere Il portiere è controllato dal joystick quando è visibile. Se premete il pulsante di sparo con il joystick in posizione centrale, il portiere salterà e darà un pugno alla palla.

Non appena il portiere tocca la palla, la lancia verso il centrocampo (dritta o diagonalmente, a seconda del movimento effettuato al momento di guadagnarne controllo). Se premete il pulsante di sparo quando il portiere si sta muovendo in diagonale, questi si tufferà nella direzione corrispondente.

Attributi — Forza: Più forte è la vostra squadra più sarà l'energia che i vostri avversari dovranno impiegare per contrastarla. **Energia:** A mano a mano che perdete energia, la vostra squadra diventerà più lenta e non riuscirà più a lanciare la palla altrettanto lontano o con altrettanta potenza.

La vostra energia è al massimo all'inizio di ciascun gioco. I piccoli contatori a destra e a sinistra in fondo allo schermo indicano l'energia del giocatore corrente. **Abilità:** Più alto è il vostro livello di abilità, maggiore sarà il successo della vostra squadra nel contrastare gli avversari.

Buoni Durante il gioco appariranno dei buoni, per raccoglierli spostate il vostro giocatore su di essi. Ci sono due tipi di buoni: Uno è il tipo "Raccogli e Metti via" e consiste di dischi ruotanti che vengono messi da parte e utilizzati alla fine della partita per selezionare le seguenti opzioni:

Opzioni	Buoni	Effetti
Corrompi Ufficiale	2	Assicura un minuto di gioco supplementare (può essere fatto una volta sola in ciascun gioco ed è applicabile al gioco precedente)
Energia extra	3	Aumenta il vostro livello massimo di energia
Corrompi cronometrista	3	Aumenta il tempo di durata dei buoni di effetto immediato (Conto alla rovescia partendo da 10)
Corrompi Allenatore	4	riduce l'intelligenza del computer (non per due giocatori)
Abilità Extra	4	Aumenta la vostra abilità nel contrastare l'avversario
Riduci energia	4	riduce l'energia dell'avversario
Potenza extra	6	Aumenta la vostra forza
Riduci abilità	6	Riduce l'abilità a contrastarvi dell'avversario
Corrompi arbitro	6	Assicura un goal di vantaggio nel gioco successivo o nel gioco precedente se ci si può assicurare anche del tempo supplementare
Riduci potenza	7	Riduce la forza del vostro avversario

I cambiamenti apportati agli attributi verranno mostrati prima di ogni partita. Notare che, in un gioco a due giocatori, i cambiamenti apportati agli attributi dell'avversario sono permanenti, mentre in un gioco ad un giocatore solo, sono validi limitatamente al round corrente.

C'è poi il tipo di buono a "Effetto Immediato". Si tratta di mattonelle ruotanti che, raccolte, hanno un effetto immediato a seconda della lettera che portano:

F -	Blocca la squadra avversaria (ad eccezione del portiere) per la durata di un conto alla rovescia partente da 10
R -	Riduce la velocità della squadra avversaria per la durata di un conto alla rovescia partente da 10
P -	Protegge la vostra squadra che, ad esempio, non potrà essere contrastata per la durata di un conto alla rovescia partente da 10
S -	Aumenta l'energia della vostra squadra
D -	Riduce l'energia del vostro avversario
G -	Vi ottiene la palla se non ne siete già in possesso
E -	Elettrone: Per la durata di un conto alla rovescia partente da 10 sarete il bersaglio di una scarica di energia che vi metterà in grado di affrontare qualunque avversario.
W -	Per un po' trasforma la palla in un'arma. Questa, scagliata, confronterà un giocatore avversario

per la durata di un conto alla rovescia partente da 10.
M - Scorpio di elettroni in 8 direzioni per la durata di un conto alla rovescia partente da 10.
J - Inverte il controllo del joystick dell'avversario per la durata di un conto alla rovescia partente da 10 (gioco a due giocatori soltanto)
F1 - Pausa
F10 - Abbandona. Vi consente di porre fine al campionato/eliminatoria senza perdi darvi l'opportunità di salvare il gioco.

Atari ST istruzioni Per caricare il gioco: inserire il disco nel drive A ed accendere il computer. Il gioco si auto-inizializzerà visualizzando lo schermo di caricamento. Si raccomanda di tenere il disco del gioco protetto da scrittura. Si raccomanda di usare un disco nuovo quando si salva un gioco. Tale disco non avrà bisogno di essere formattato in quanto il programma provvederà a questo automaticamente. Assicuratevi di usare un disco nuovo in quanto tutti i dati in esso contenuti andranno perduti.

Commodore Amiga istruzioni Per caricare il gioco: inserire il disco nel drive DFO ed accendere il computer. Il gioco si auto-inizializzerà visualizzando lo schermo di caricamento. Si raccomanda di tenere il disco del gioco protetto da scrittura. Se il disco del gioco contrae un virus, cesserà di funzionare. Siete avvisati. Le dimensioni del quadro sono regolabili, sicchè potrete fare pieno uso del vostro schermo. Per cambiare le dimensioni del quadro premete i seguenti tasti tante volte quante sarà necessario:

O Sposta la Parte Inferiore del quadro in Su A Sposta la Parte Inferiore del quadro in Giù
P Sposta la Parte Superiore del quadro in Su I Sposta la Parte Superiore del quadro in Giù

Nota: All'inizio del gioco, perchè il quadro sia tutto visibile, è possibile che le sue dimensioni abbiano bisogno di un aggiustamento. Si raccomanda di usare un disco nuovo quando si salva un gioco. Tale disco non avrà bisogno di essere formattato in quanto il programma provvederà a questo automaticamente. Assicuratevi di usare un disco nuovo, in quanto tutti i dati in esso contenuti andranno perduti. Quando salvate il gioco, verranno salvate anche le dimensioni del quadro così come le avete fissate seguendo le istruzioni di cui sopra.

IBM PC o Compatibili Inserite il Disco 1 nel drive A: del sistema e, a secondo del tipo di sistema di cui disponete, battete

"CGA" o "EGA" o "TANDY"

seguito da Return.

Se scegliete EGA, vi si presenterà il menu:

F1 64K/128K **F2** 256K

Premete il tasto funzione corrispondente alla scelta che volete fare.

Apparirà un altro menu:

F1 Joystick - Siete pregati di centrare il vostro joystick prima di premere questo tasto. **F2** Tastiera

Dovrete operare questa scelta per ambedue i giocatori. I tasti interessati verranno visualizzati dopo che è stata fatta la scelta della tastiera. A questo punto, se necessario, il gioco vi solleciterà ad inserire ulteriori dischi.

Quando salvate il gioco per la prima volta, assicuratevi di usare un disco vuoto, formattato.

Di volta in volta potete salvare sul disco solo un gioco di ciascun tipo (a eliminatoria, di campionato, a due giocatori); ogni salvamento successivo rappresenterà una sovrapposizione.

SPEEDBALL

El juego se desarrolla en un campo con suelo de acero rodeado de un muro también de acero, de 160 pies de longitud por 90 pies de anchura. Los muros tienen 30 pies de altura. En cada extremo del campo hay una meta, y en cada muro lateral un túnel retorcido. Si se lanza el balón por el túnel, reaparecerá por el lado contrario. El lanzador del balón, situado en el centro del campo, aparece al comienzo de cada juego, gira y lo lanza en dirección aleatoria. Hay una serie de cúpulas donde el balón rebotará, pero los jugadores pueden pasar por encima de ellas. Las cúpulas adoptan formas diferentes en cada juego.

DEMO — Juego de ordenador contra ordenador Pulsa el botón de disparo para salir de Demo.

Un jugador. Juego "hombre contra ordenador" Tu equipo va vestido de verde y juega en la parte superior del campo. Tú tomas parte en un juego de eliminatorias basado en diez rondas. El objetivo es llegar a la final y ganar. A cada partido, los equipos oponentes serán más difíciles. Cada ronda se decide por el mejor de tres partidos. Por cada victoria consigues dos puntos, 1 por empate y 0 por perder. Para pasar a la siguiente ronda necesitas obtener-tres puntos. Así, por ejemplo, puedes ganar el primer partido, perder el segundo y empatar el tercero -o empatar los tres- para clasificarte. Sin embargo, si ganas los tres puntos en los dos primeros, no será necesario disputar el tercero, sino que te clasificarás automáticamente para la ronda siguiente. Antes del comienzo de cada encuentro se te informará de tu situación.

Dos jugadores. Juego "hombre contra hombre El jugador Uno controla el equipo verde que juega en la parte superior del campo, y el jugador Dos el equipo rojo que juega en la parte inferior. Se te pedirá que selecciones la duración, entre 10 a 100 semanas. Antes de cada juego se te informará de tu situación actual. Por cada victoria obtendrás 100 puntos, 20 por empatar y 5 por cada gol.

Liga. Juego "hombre contra ordenador" Este torneo se juega según el sistema de liga, obteniendo 100 puntos por victoria, 20 por empate y 5 por cada gol. En la liga hay once equipos, incluyendo el tuyo. Una vez elegida la duración del campeonatos jugarán cada semana de la liga como en el juego de eliminatorias. Los equipos rivales son conformados aleatoriamente, por lo cual a lo largo de la liga deberás enfrentarte a escuadras de diferente habilidad. Al final de cada semana, el ordenador analizará los resultados de los partidos jugados por los restantes equipos durante esa semana y compilará la tabla de la liga. El nombre de tu equipo parpadeará en la pantalla. Cada semana se disputan 5 encuentros, en los que juegan 10 equipos. El tuyo no jugará la última semana.

Para controlar tu equipo Para lanzar el balón pulsa el botón de disparo. Una pulsación muy corta lo lanzará a la altura de la cintura, pero si lo mantienes apretado mucho tiempo, se elevará en el aire y pasará por encima de los jugadores. Por consiguiente, es posible lanzar la bola lo suficientemente alto como para que se introduzca en los túneles y porterías.

Si tu jugador no se encuentra en posesión del balón, pero éste está en el aire cerca de él, pulsando el botón de disparo conseguirás que salte para cogerla. Si pulsas el botón de disparo cuando tu jugador no tiene el balón, intentará bloquear a un jugador contrario. Si pulsas el botón de disparo mientras el jugador contrario se mueve, resbalará. Esta táctica puede utilizarse para bloquear al oponente o para moverse más rápidamente a fin de interceptar el balón.

El portero Los movimientos del portero -cuando está visible- se controlan con el joystick. Colocándolo en posición central y pulsando el botón de disparo hará que salte y golpee el balón.

En cuanto lo toque lo lanzará automáticamente hacia el centro del campo (sea en dirección recta, hacia la izquierda o hacia la derecha, según su movimiento al controlar la bola). Si mueves al portero hacia la derecha o hacia la izquierda con el botón de disparo pulsado, se tirará hacia el lado elegido.

Atributo — Fuerza: Cuanta más fuerza tenga tu equipo, más vigor deberán invertir los jugadores del equipo contrario.

Vigor: A medida que vayas perdiendo fuerza tu equipo se moverá con mayor lentitud y no podrá lanzar la bola tan lejos como antes, ni con el mismo vigor.

Habilidad: Cuanto mayor sea tu nivel de habilidad, más éxito tendrá tu equipo al bloquear.

Fichas Durante el juego aparecerán fichas. Mueve a tus jugadores para que los recojan. Hay dos tipos de fichas. Las del tipo "Coger y guardar" son discos giratorios que se conservan y se utilizan al final de cada partido para seleccionar distintas opciones entre las siguientes:

Opciones	Fichas	Resultados
Sobornar oficial	2	Compra un minuto de juego adicional para el juego anterior (Sólo puede utilizarse una vez por partido).
Vigor adicional	3	Aumenta tu nivel máximo de vigor
Sobornar cronometrador	3	Aumenta el tiempo de duración de las fichas de efecto inmediato (cuenta regresiva de 10)
Sobornar entrenador	4	Reduce la inteligencia del ordenador (no funciona con 2 jugadores).
Habilidad adicional	4	Incrementa tu habilidad para bloquear
Reducir vigor	4	Reduce el vigor de tu rival
Potencia adicional	6	Incrementa tu fuerza.
Reducir habilidad	6	Reduce la habilidad de tu oponente para bloquear
Sobornar árbitro	6	Compra una ventaja de un gol para el próximo juego, o para el juego anterior si también puedes comprar tiempo adicional.
Reducir potencia	7	Reduce la fuerza de tu rival.

Podrás ver los cambios de los atributos antes de cada partido. Ten en cuenta que los atributos del rival en un juego de dos jugadores son permanentes, pero en el caso de un solo jugador afecta a la oposición en la ronda actual. Las fichas de tipo "Efecto inmediato" son lusas giratorias que, una vez recogidas, tienen un efecto inmediato sobre el juego. Este efecto dependerá de la letra de la losa.

F - Congela al equipo oponente (salvo a los porteros) durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
R - Reduce la velocidad del equipo rival durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
P - Protege a tu equipo (es decir, no puede ser bloqueado) durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
S - Aumenta el vigor de tu equipo.
D - Reduce el vigor del equipo contrario.
G -Consigues el balón si no estaba en tu poder.
E - Electrón: rayo de energía que bloqueará todos los golpes del rival durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
W - Convierte el balón en un arma durante cierto período. Si la lanzas, bloqueará al jugador oponente durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
M - Multielectrón óctuple: durante una cuenta regresiva de 10 segundos.
J - Invierte el joystick de tu rival durante una cuenta regresiva de 10 segundos (sólo si juegan 2 jugadores).
F1 - Pausa F10- Abandonar. Esta función interrumpe la liga o la eliminatoria, y no tendrás la posibilidad de grabar el juego.

Atari ST Para cargar el juego: introduce el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente y aparecerá la pantalla de carga. Al grabar un juego, utiliza un disco nuevo. No es necesario que el disco esté formateado, ya que el programa lo hace automáticamente. Asegúrate de disponer de un disco de reserva, ya que en caso contrario perderás datos.

Commodore Amiga Para cargar el juego introduce el disco en la unidad DFO y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente y aparecerá la pantalla de carga.Cuidado: mantén el disco protegido contra escritura. Si el disco de juego "contrae" un virus, dejará de funcionar. Estás advertido. El tamaño de la imagen es ajustable, por lo que puedes utilizar toda la pantalla. Para modificar el tamaño de la imagen pulsa las siguientes teclas todas las veces que sea necesario.

O Desplaza la parte inferior de la pantalla hacia arriba. A Desplaza la parte inferior de la pantalla hacia abajo
P Desplaza la parte superior de la pantalla hacia arriba. I Desplaza la parte superior de la pantalla hacia abajo

Al comenzar el juego puede ser necesario ajustar la imagen para hacerla visible.

Utiliza un disco nuevo para grabar un juego. No es preciso que esté formateado, ya que el programa lo hace automáticamente. Asegúrate de utilizar un disco de reserva para no perder datos. Al grabar el juego se graba también el tamaño de la imagen, tal y como la hayas configurado al utilizar las teclas anteriores.

IBM PC y compatibles Introduce el disco en la unidad A: de tu sistema y a continuación, según corresponda a la tarjeta gráfica de tu sistema, escribe uno de los siguientes mandatos:

CGA, EGA, TANDY seguido de Retorno

Si has seleccionado EGA, aparecerá el siguiente menú:

F1 64K/128K **F2** 256K

Pulsa la tecla correspondiente para seleccionar.

A continuación aparecerá otro menú:

F1 Joystick - Centra el joystick antes de pulsar la tecla **F2** Teclado

Tendrás que hacer esta selección para el juego con dos jugadores.

Si seleccionas el teclado, aparecerán las teclas correspondientes. El juego te pedirá que introduzcas más discos si es necesario. Al grabar el juego por primera vez, asegúrate de utilizar un disco vacío formateado.

Ten en cuenta que sólo puedes tener grabado un juego de eliminatorias, un juego de liga y un juego de dos jugadores. Cualquier otro juego que grabes se escribirá sobre el anterior.

SPEEDBALL

The game takes place on a steel walled, steel floored pitch, 160 feet long by 90 feet wide. The walls are 30 feet high. There is a goal at each end of the pitch and a ball warp tunnel in each side wall. Throwing the ball into the tunnel causes it to reappear on the opposite side.
The ball launcher, in the centre of the pitch, rises at the start of each game, rotates, then shoots out the ball in a random direction.
There are bounce domes, off of which the ball will be deflected, but over which players are free to move.
These appear in different formats for each match.

DEMO

Game Computer v Computer

Press the fire button to exit the demo.

One Player Knockout Human v Computer

Your team wears green and is playing up the pitch. You take part in a knockout game based on 10 rounds. The object being to reach the final and win.
The opposing teams will become more difficult as the rounds progress. Each round is the best of 3 matches. You get 2 points for a win, 1 for a draw and 0 for losing. To qualify for the next round, you need to score 3 points. So, for example, you can win the first leg, lose the second and draw on the third, or, draw in all three to qualify. However, if you gain three points in the first and second legs you will not need to play the third, but will automatically qualify for the next round. You will be kept informed of your progress and requirements before the start of each match.

Two Player Game Human v Human

Player One controls the green team playing up the pitch, player two controls the red team playing down the pitch. You will be asked to select the duration of the league from 10-100 weeks. Before each game you will be kept informed of your current status. You score 100 points for a win, 20 for a draw and 5 for each goal.

League Game Human v Computer

This game is played in a league system with scores of 100 points for a win, 20 for a draw and 5 for each goal. There are 11 teams in the league, including yours. After selecting the duration of the league, you play each week of the league as in the knockout game. Your opposing teams are drawn randomly, so you will meet teams of different skills throughout the league.
At the end of each week, the computer will analyse the results of the matches played by the other teams that week and compile the current league. Your team name will be shown flashing in the table.
Each week consists of 5 matches, 10 teams play each week, your team will not play in week 11.

Controlling your team.

To throw the ball press the fire button. A very short press will throw the ball at waist height, but if the fire button is held down it will be thrown high up into the air, passing over the heads of the players. Therefore, it is possible to throw the ball too high to enter the tunnels and goal mouths.
If your player doesn't have possession of the ball, but it is in the air near him, pressing the fire button will make him jump into the air and attempt to catch it. If the fire button is pressed when your player doesn't have the ball, then he will attempt to tackle an opposing player. If he is moving and the fire button is pressed, he will slide. This last tactic can be used to tackle an opponent or to move faster to intercept the ball.

The Goalkeeper

The goalkeeper is controlled by the joystick when he is visible. With the joystick in the central position, pressing the fire button will cause him to jump up and punch the ball.
As soon as he touches the ball, he will automatically throw it out towards the centre of the pitch (either straight, or diagonally left/right, depending on his movement when he gains control of the ball). If the Goalie is moving sideways when the fire button is pressed, he will dive in the corresponding direction.

Attributes

Strength: The stronger your team, the more stamina they take from your opponents when tackling.
Stamina: As your stamina is depleted, your team gets slower and cannot throw the ball as far, or with as much power.
Your stamina is replenished to a maximum level at the start of each game. The small meters at the bottom left and right of the screen, depict the current player's stamina.
Skill: The higher your skill level the more successful your team will be at tackling.
Tokens During the game tokens will appear, move your player over them to pick them up. There are two types of tokens:
The 'Save and Collect' type, which are rotating discs. These are saved up and can be used at the end of each match to select various options from the following:

Options	Tokens	Results
Bribe Official	2	Buy and extra minute game time for previous game (This can only be done once per game)
Extra stamina	3	Increase your maximum stamina level
Bribe timer	3	Increase length of time the immediate effect tokens last (10 stage countdown)
Bribe Trainer	4	reduce computer's intelligence (not 2 player)
Extra Skill	4	Increase your tackling ability
Reduce Stamina	4	reduce opponent's stamina
Extra power	6	Increase your strength
Reduce skill	6	Reduce opponent's tackling ability
Bribe Ref.	6	Buy a one goal advantage for the next game. or the previous game if you can also buy extra time.
Reduce power	7	Reduce your opponent's strength.

The changes to the attributes will be shown before a match. Note, the changes to the opponent's attributes in a two player game are permanent, but in a one player game affect the opposition for the current round.
The 'Immediate Effect' type, which are rotating tiles that will have an immediate effect when picked up, depending on the letter on the tile:

F - Freeze the opposing team (except the goalie) for a 10 stage countdown
R - Reduce the opposing team's speed for a 10 stage ccountdown
P - Protect your team (i.e. can't be tackled) for a 10 stage countdown
S - Increase your team's stamina
D - Decrease your opponent's stamina
G - Get the ball if not already in possession of it.
E - Electron: Bolt of energy that will tackle any opponent it hits for a 10 stage countdown
W - Turn the ball into a weapon for a period. When thrown it will tackle an opposing player for a 10 stage countdown
M - 8 way electron burst for a 10 stage countdown
J - Reverse opponent's joystick control for a 10 stage countdown (two player game only)
F1 - Pause
F10 - Quit. This will end the league/knockout and will not give you the opportunity to save the game.

Atari ST Keycard

To load the game: insert the disk into drive A and turn the computer on. The game will then autoboot displaying the loading screen.
Please note: Keep your game disk write-protected.
When saving a game, please use a new disk. This disk does not need to be formatted as the program does this automatically. Ensure that you use a spare disk as any data on it will be lost.

Commodore Amiga Keycard

To load the game: insert the disk into drive DFO:and turn the computer on. The game will then autoboot displaying the loading screen.
Please note: Keep your game write-protected.
If the game disk gets a virus it will cease to work. You have been warned.
The picture size is adjustable, so that you can make full use of all your screen. To change the picture size press the following keys as many times as required:-

Q Move the Bottom of the picture Up
A Move the Bottom of the picture Down
P Move the top of the picture Up
I Move the Top of the picture Down

Please note that when the game starts, the picture size may need adjusting to make it all visible.
When saving a game, please use a new disk. This disk does not need to be formatted as the program does this automatically.
Ensure that you use a spare disk as any data on it will be lost. This picture size is saved, as set by the above, when you save the game.

IBM PC and Compatibles

Please insert Disk 1 into Drive A: of your system and then type one of the following:
CGA, EGA, TANDY
Followed by Return, depending on the type of your system.
If you select EGA you will be presented with the menu:
F1 64K/128K
F2 256K
Press the relevant function key to make your selection.
You will next be presented with a menu:
F1 Joystick - Please centre your joystick before pressing this key.
F2 Keyboard
You will have to make this selection for both players.
The relevant keys will be displayed after the keyboard selection has been made.
The game will then prompt you to insert further disks as necessary.
When saving the game for the first time please ensure that you use a blank formatted disk.
Note that you may only have one of each knockout, league and two player games saved on disk. Any further saves will over-write a previous position.

© 1988, © 1991 Mirrorsoft Ltd © 1988 The Bitmap Brothers. The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of author and owner are reserved worldwide.
Mirror Image is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

Mirror Image, Irwin House
118 Southwark Street, London SE1 0SW
Tel: 071-928 1454 Fax:071:583 3494