

# FOOTBALLER OF THE YEAR

## Scenario

In this exciting game you adopt the role of a professional footballer. You start your career at the age of 17, with £5000 in cash, 10 goal cards and the footballing world at your feet. The aim is to develop your career and be nominated FOOTBALLER OF THE YEAR.

## Gameplay

Upon loading the game you will be asked "LOAD A SAVED GAME (Y/N)?". If you have played the game before your previous game can be loaded and continued from where you left off.

Follow the prompts on the screen and enter your name and select the starting division. It is recommended that you start in division 4 and develop your skills from this the easiest level. More experienced players may wish to start in the higher divisions.

## Control Menu

*The on screen icons correspond to the following.*

**GLOBE**—This shows the state of affairs for your team.

**FOOTBALLERS HEAD**—Player status details.

**SCROLL**—Transfer cards.

**DISCTAPE**—Load or save a game.

**INJURED FOOTBALLER**—Quit game.

**QUESTION MARK**—Incident cards.

**FOOTBALL BOOT**—Play matches

## State of Affairs

This section shows your teams league position, the morale of the team, goal scored in cup matches and league matches.

## Player Status Details

Your rating as a footballer is displayed as bar graphs depicting status points, your current league and your weekly earnings.

## Transfer cards

These can be purchased at varying prices depending on which division you are in. Upon buying a card you have the chance of being spotted by a "scout". If the "scout" finds that you are a suitable player then you will be transferred to another club either in the same division, or a higher division. If you are successfully transferred you will receive a players fee plus the chance of a higher salary.

## Incident Cards

An incident card can be purchased for £200. This section is a bit of a gamble, but can prove very lucrative. However, on the other hand you risk losing money.

## Play Matches

When this option is selected, you are given the chance to purchase goal cards. Goal cards can then be used in any of the matches which you will play. The value of a goal card will be between one and three, it is up to you to use your skill and judgement as to when the cards are used. For example if the value of a goal card is two, then you have the chance of scoring two goals in that game.

This is where your skill as a player will be needed when you enter the arcade sequence and attempt to beat the defenders and score a goal or take a penalty.

Results for the matches will then be printed on the screen and from these you will be able to deduce if your goal cards have been played wisely, this will enable you to alter your strategy for future games if necessary.

REMEMBER ALL THE TIME YOU ARE AIMING FOR THE ULTIMATE ACCOLADE, TO BE AWARDED THE TITLE:-

## FOOTBALLER OF THE YEAR.

## Control Keys

|                    |                              |
|--------------------|------------------------------|
| <b>Q</b> —Left     |                              |
| <b>W</b> —Right    |                              |
| <b>P</b> —Up       | Alternatively a joystick can |
| <b>L</b> —Down     | be used.                     |
| <b>Space</b> —Fire |                              |

## Loading instructions

**SPECTRUM**—Type **LOAD** then press **ENTER**.

**AMSTRAD**—Cassette—Press **CONTROL** and the small **ENTER** key together.

**Disk**—Type **!CPM**. Press **ENTER**

**MSX**—Type **BLOAD** "CAS:", R and press **ENTER**.

**COMMODORE 64**—Cassette—Press **SHIFT** and run/stop together

**Disk**—Type **LOAD** "X", 8,1 press **ENTER**.

**ATARI**—Cassette—Insert cassette hold down **START** and **OPTION** and turn on the computer. Press Play on cassette recorder and press **RETURN**.

**Disk**—Insert the disk, turn on the computer while holding down the **OPTION** key.

**BBC/ELECTRON**—Cassette—Type **CHAIN** and press **RETURN**.

**Disk**—Press **SHIFT** and **BREAK** together.

## Programmed by

GREG HOLMES

CHRISTIAN SHRIGLEY

SHAUN HOLLINGWORTH—

PETER HARRAP—

CHRIS KERRY—

COLIN DOOLEY—

ROBERT TOONE—

ANDY GREEN—

TERRY LLOYD—

JASON PERKINS—

MARK ROGERS—

STEVE KERRY—

SIMON HULBERT—

**SUBSTITUTE**—SARA MATTHEWS (MATTY)

**From and original concept by**

**Steve & Dave Greenwood**

© 1986 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

## JOINT MANAGERS

GOALKEEPER

LEFT BACK

RIGHT BACK

CENTRE HALF

LEFT HALF

RIGHT HALF

CENTRE FORWARD

INSIDE LEFT

INSIDE RIGHT

LEFT WING

RIGHT WING

# FUSSBALLER DES JAHRES

## Szenario

In diesem spannungsgeladenen Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Profi-Fußballers, der seine Karriere mit 17 beginnt. £5000 hat er in der Tasche, 10 Torkarten – und die Fußballwelt liegt ihm zu Füßen. Machen Sie das beste aus dieser vielversprechenden Karriere – es winkt die Auszeichnung "Fußballer des Jahres"!

## Spielverlauf

Nach dem Laden des Spiels erscheint die Frage: LOAD A SAVED GAME (Y/N)? – EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN? Sie können also ein früher begonnenes und abgespeichertes Spiel wieder aufnehmen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Geben Sie Ihren Namen ein und die gewählte Division. Es empfiehlt sich, mit der leichtesten Division, Nr. 4, zu beginnen und die Spielfertigkeiten von dort aus weiterzuentwickeln. Wer sich bereits als Profi versteht, kann sich natürlich gleich in eine anspruchsvollere Division wagen.

## Das Steuerungsmenü

Die Bedeutung der Bildschirm-Icons (Abbilder) ist wie folgt:

### KUGEL

- zeigt die Position Ihres Teams

### FUSSBALLER-KOPF

- Spielerstatus

### ROLLE

- Transferkarten
- Spiel laden oder sichern

### DISKETTE/BAND

## VERLETZTER FUSSBALLER

- Aus dem Spiel aussteigen

## FRAGEZEICHEN

- Spiel-Karten

## FUSSBALLSCHUH

- Play Matches

## Team-Position

Informiert über die Ligaposition, die Team-Moral, die erzielten Tore in Cup – und Liga-Matches.

## Spieler-Status

Ihre Einschätzung als Fußballer in Form eines Balkendiagramms unter Angabe der Statuspunkte, der Liga, und Ihres Einkommens pro Woche.

## Transfer-Karten

Diese können zu verschiedenen Preisen, je nach Division, erworben werden. Mit dem Kauf einer Karte haben Sie die Chance, von einem Scout entdeckt zu werden. Wenner Sie für talentiert genug hält, dann wechseln Sie zu einem anderen Club über (entweder in derselben oder in einer höheren Division). Ein erfolgreicher Transfer bringt Ihnen nicht nur eine einmalige Transfer-Belohnung, sondern auch die Aussicht auf eine Honorarerhöhung.

## Spiel-Karten

Spiel-Karten gibt es für £200. Die Sache ist mit einem gewissen Risiko verbunden, kann aber sehr einträglich sein. Wer nichts wagt, gewinnt nichts!

## Play-Matches

Bei Wahl dieser Option erhalten Sie die Gelegenheit, Torkarten zu kaufen. Diese können in beliebigen Matches verwendet werden. Der Wert der Goalkarten liegt zwischen 1 und 3, und Sie müssen entscheiden, zu welchem Zeitpunkt die Karten optimal eingesetzt

werden. Eine Karte mit dem Wert 2 ermöglicht es z.B., in einer Begegnung zwei Tore zu schießen.

Und hier kommt es ganz allein auf Ihre Fertigkeiten als Fußballer an: Das Arkadenspiel fordert Ihren ganzen Einsatz, wenn Sie die Verteidiger links liegen lassen, Tore schießen und Strafschüsse richtig platzieren wollen.

Die Resultate werden auf dem Bildschirm eingeblendet, woraus Sie sehen können, ob Sie Ihre Torkarten weise eingesetzt haben. Wenn nicht, sollten Sie Ihre Strategie in künftigen Spielen entsprechend ändern.

LASSEN SIE NIEMALS IHR HÖCHSTES ZIEL AUS DEN AUGEN – DIE ERNENNUNG ZUM

"Fußballer des Jahres"!

## Steuerungstasten

- Q** – links
- W** – rechts
- P** – auf
- L** – ab
- Leertaste** – Feuer

Auf Wunsch kann auch ein Joystick verwendet werden.

## Ladeanleitung

SPECTRUM: LOAD eingeben und ENTER drücken.

AMSTRAD (Kassette): CONTROL und kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken

(Diskette): !CPM eingeben, dann ENTER drücken.

COMMODORE 64 (Kassette): SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken

(Diskette): LOAD "X", 8,1 eingeben und ENTER drücken

ATARI (Kassette): Kassette einlegen, START und OPTION gedrückt halten, während Sie den Computer einschalten. Dann PLAY auf dem Kassettengerät drücken und RETURN auf der Tastatur.  
(Diskette): Diskette einlegen, OPTION-Taste festhalten und dabei den Computer einschalten.  
BBC/ELECTRON (Kassette): CHAIN " " eingeben und RETURN drücken.  
(DISKETTE): Gleichzeitig SHIFT und BREAK festhalten.

## Programmiert von

GREG HOLMES  
CHRISTIAN SHRIGLEY  
SHAUN HOLLINGWORTH –

## CO-MANAGERS

PETER HARRAP –  
CHRIS KERRY –  
COLIN DOOLEY –

ROBERT TOONE –  
ANDY GREEN –  
TERRY LLOYD –

JASON PERKINS –  
MARK ROGERS –  
STEVE KERRY –

SIMON HULBERT –  
ERSATZSPIELER – SARA MATTHEWS (MATTY)

LINKER VERTEIDIGER  
RECHTER VERTEIDIGER  
MITTELLÄUFER  
LINKER LÄUFER  
RECHTER LÄUFER  
MITTELSTÜRMER  
HALBLINKS  
HALBRECHTS  
LINKER STÜRMER  
RECHTER STÜRMER

Spielkonzept von  
Steve & Dave Greenwood