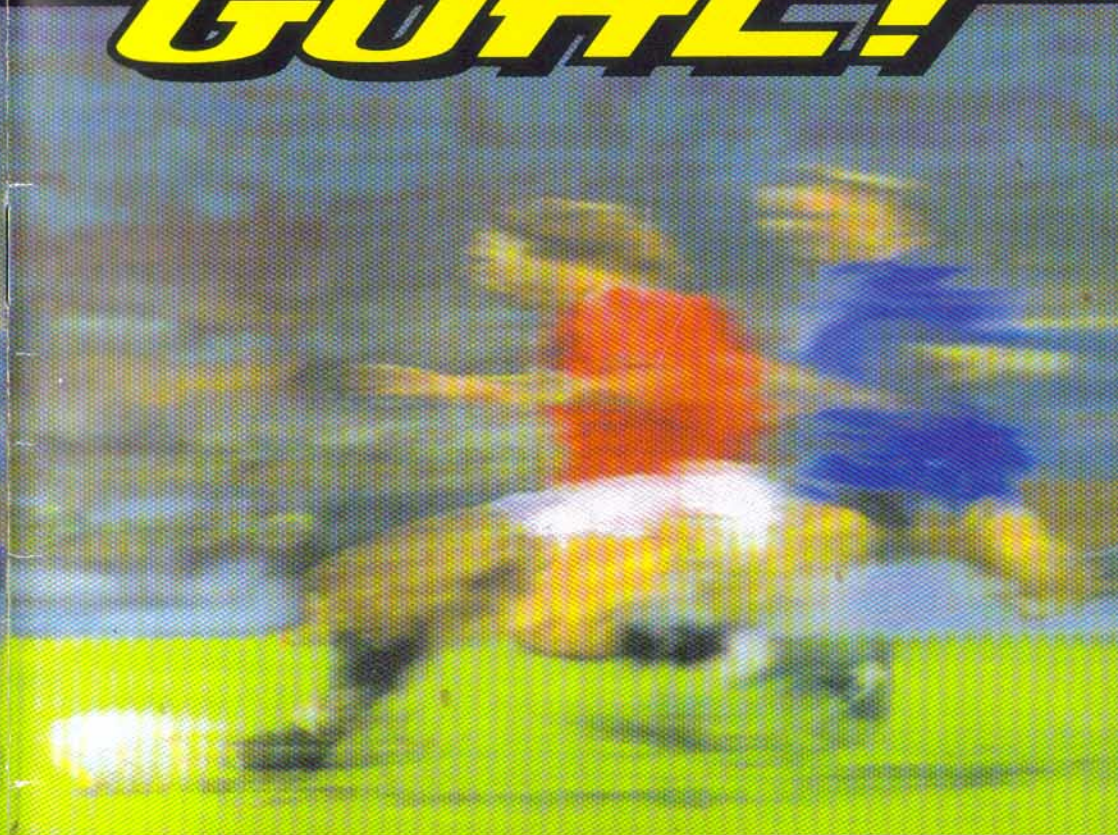


GOAL!



Virgin Games, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

CUP COMPETITION
COMPETICION DE COPA
CAMPIONATO DI COPPA
DER POKAL
CHAMPIONNAT

Supported by

adidas 



Supported by

adidas 



virgin games
VIRGIN GAMES PRESENTS
presents

GOAL!

© 1993 Dino Dini

Design and programming by Dino Dini.

Produced for Dini & Dini Productions by Pam Dini.

IBM PC conversion by Chris Sawyer.

Graphics by Design Systems.

Music and sound effects by Allister Brimble.

Refereed for Virgin Games by 'Iron' Mike Merren.

Matchday programme by Richard 'Hatter' Hewison.

On the bench Matthew 'El Tel' Walker

Design and Artwork by Funhouse



© 1993 dino dini

CONTENTS

CUP COMPETITION	3
CUP COMPETITION	4
CUP COMPETITION	5
CUP COMPETITION	6
COMPETICION DE COPA.....	7
COMPETICION DE COPA.....	8
COMPETICION DE COPA.....	9
COMPETICION DE COPA.....	10
CAMPIONATO DI COPPA.....	11
CAMPIONATO DI COPPA.....	12
CAMPIONATO DI COPPA.....	13
CAMPIONATO DI COPPA.....	14
DER POKAL	15
DER POKAL	16
DER POKAL	17
DER POKAL	18
CHAMPIONNAT	19
CHAMPIONNAT	20
CHAMPIONNAT	21
CHAMPIONNAT	22



Goal! has its own cup competition known as the Goal! cup. You can also create your own.

There are five options available.

1) NEW COMPETITION

Use this option to start a new cup competition from scratch. It will take you to the design cup menu. Here you can create your own cup rules.

Cup Name

To change the name, select the 'Cup Name' box and a cursor will appear. Delete the current name and type in your own.

Rounds

The number of rounds can vary from 1 (which is effectively the Final) up to 5. The choice is yours. The number of teams involved in the competition is automatically amended depending on the number of rounds you have chosen. For 1 round, there are only two teams, of course. For 5 rounds there are 32 teams. You will only be able to play with 32 teams if 32 are loaded in the current team file. Click on the number of rounds to change it.

Computer Level

The Computer level is basically the maximum speed the computer players will run at. For novice, they will run more slowly than for Ace. The faster the computer players are, the harder they are to beat. The default is NOVICE. See also COMPUTER SKILL in this addendum.

Human Level

The Human level is basically the maximum speed your players will run at. For novice, they will run more slowly than for Ace. Speed gives an advantage, but also requires more skill. The default is SEMI-PRO.

Legs

This has nothing to do with choosing how many legs your players have (although three might be an advantage!). The number of legs refers to whether the round is played over 1 or 2 matches and if away goals are counted or not. This can be chosen for matches before the semi-final stage (Pre-semi), the semi-final itself and the cup final. You have one of three choices.

- 1 - The Match will be played over One Leg.
- 2 - The Match will be played over Two Legs without Away Goals.
- 2AG - The Match is over Two Legs with Away Goals counting.

Extra Time

Extra time can be introduced if, at the end of the game, the scores are tied. For each stage (Pre-semi, semi and final) you have one of three choices.

No - The match will go to as many replays as is required.

Yes - The match will play extra time and then go to a replay if required.

If Replay - Selecting this options means that if the match goes to a replay, you will want Extra Time at the end of the replay.

Penalties

Matches can be decided on penalties instead if the scores are tied at the end. The three options are the same as for Extra time.

No - You don't want a penalty at the end so the match will go to as many replays as is required.

Yes - The match will be decided on penalties if at the end the scores are tied.

If Replay - If the match goes to a replay, the replay will be decided by penalties.

Notes on Away Goals

This rule allows a team that loses 2-1 away but wins 1-0 at home over 2 legs to go through to the next round. The aggregate score over both matches is 2-2 but they scored an away goal so they are favoured and go into the next round. To play with this rule, select '2AG' as the LEG option.

Default settings

3			
ROUNDS	NOVICE		
COMPUTER LEVEL	SEMI-PRO		
HUMAN LEVEL			
	PRE-SEMI	SEMI	FINAL
LEGS	2 AG	2 AG	1
EXTRA TIME	YES	YES	YES
PENALTIES	IF	IF	IF
	REPLAY	REPLAY	REPLAY

This means that 3 rounds are played, with eight teams. The quarter finals and semi finals are played over two legs. If after two legs the combined score (aggregate) is the same, then the Away Goals rule is applied. If still tied, Extra Time is played. If after extra time the game is still tied, then the match is replayed (over one leg). If this replay is a draw at full time, extra time is played. If after extra time it is still a draw, then the result will be decided on a penalty shoot out. It sounds complicated, and it is. The final is simpler, it is played as a single match, and if tied extra time is played, and if still tied after that, the Winner of the cup is decided on penalties.

Options

Select 'OPTIONS' for an options screen just like that found in the Main Menu, but it is specifically for the Cup matches and is saved when you save the cup. Some options can not be changed without making the cup invalid. A warning will appear, and you will have the option of canceling.

Play

Play will take you to the team select screen to choose the teams you want to include in the cup draw. Select each team in turn oneto give them computer control (indicated by a C). To control a team yourself select it once more to go to joystick control (represented by a J). To cancel the choice select the same team a third time. Note that the number of teams to select is shown at the bottom of the screen. This will be updated each time you choose a team until there are none left to select (0). Select Done to confirm that you are finished. This will then take you to the cup table.

Cancel

Cancel will take you back to the Main Menu.

2) RESTART

You can restart a cup competition using this option. Do not select this if you still have matches left to play as the current competition results will be cleared.

3) EXIT

This will take you back to the Main Menu. If a cup competition is currently underway, you can return here later and choose Continue to carry on.

4) CONTINUE

This option will allow you to continue with the current cup competition.

5) LOAD

If you have saved a cup competition, you can load it in from here and continue from where you left off.

Cup Table

This shows the fixtures for the current round. Click on the arrows to see the top or bottom half of the list when all 32 teams are in the competition. The next fixture is show at the bottom. Click on a team to have that match selected as the next fixture. At the bottom there are four buttons, PLAY, SKIP, SAVE and EXIT.

Play

Play will play the next scheduled fixture.

Skip

Skip is a handy feature for getting to player fixtures quickly. Selecting skip will rapidly play all of the scheduled computer vs computer matches until it comes to the next player fixture.

Save

Save allows you to save the current cup competition to a data disk.

Exit

Exit will leave this screen and return you to the main cup menu.

Options Screen

In the options screen there are two features not mentioned in the manual. They are explained here.

Computer Skill

Think of this as the ability of the computer to play Goal! It effects how fast and effectively the computer thinks about passing, chasing the ball and tackling. If you want to play the computer on an equal level (e.g. PRO Vs. PRO levels), but find the computer is too good, set this option to EASY. If you find it too easy, then set it to HARD. The default is, well, MEDIUM. Not really much of a surprise there.

Single Match

There is the option of playing single matches from the SINGLE MATCH option on the main menu with extra time and penalties. EXTRA TIME selects extra time after a draw. PENALTIES selects extra time after a draw, followed by penalties after that.

Note that even though this option appears in the CUP and LEAGUE options screens, it has no meaning in those competitions.

En Goal! hay una competición de copa: la Copa Goal!. También puedes crear tu propio torneo.

Hay cinco opciones disponibles.

1) NUEVO TORNEO

Utiliza esta opción para iniciar un nuevo torneo de copa partiendo de cero. **Pasarás al Menú de Diseño de Copa, donde puedes establecer tus propias reglas. Nombre de la Copa** Para cambiar el nombre, selecciona el recuadro denominado 'Nombre de la Copa' y aparecerá un cursor. Borra el nombre existente y teclea el que tú desees.

Rondas

Puede haber de 1, que constituye la Final, a 5; queda a tu elección. El número de equipos participantes en el certamen se modifica automáticamente, según el número de rondas fijado. Como es natural, en una ronda sólo participan dos equipos. Si hay 5 rondas, habrá 32 equipos. Puedes jugar con 32 equipos únicamente si todos están cargados en el fichero de equipos en uso. Pulsa sobre el número de rondas si deseas cambiarlo.

Nivel del Ordenador

El Nivel del Ordenador ofrece la máxima velocidad que pueden alcanzar los jugadores controlados por el ordenador. En modo Novato se moverán más despacio que en modo As. Cuánto más rápidos sean los jugadores del ordenador, más difícil será derrotarlos. El modo prefijado es NOVATO. Encontrarás más información en el apartado 'HABILIDAD DEL ORDENADOR' de este suplemento.

Nivel Humano

El nivel Humano representa la velocidad máxima que tus jugadores pueden desarrollar. En Modo Novato correrán más despacio que en Modo As. Aunque la velocidad proporciona ventaja, también requiere más destreza. SEMI-PRO es lo prefijado.

Mangas

No tiene nada que ver con las camisetas de los jugadores sino con el número de partidos (1 ó 2) en que se juega una ronda, y el hecho de contabilizar, o no, los goles marcados fuera de casa. El número de mangas puede decidirse en partidos previos a la semifinal (Pre-semi), en la propia Semifinal y en la Final de Copa. Tienes tres posibilidades:

1 - Jugar el partido en Una Manga.

2 - Jugar a Dos Mangas sin contar los Goles Fuera de casa.

2GFC - Jugar Dos Mangas contando los Goles Fuera de casa.

Prórroga

La prórroga puede jugarse si al final de un partido hay un empate. En cada etapa (Pre-semi, Semi y Final) tienes tres opciones:

No - Se jugarán tantos Partidos de Vuelta como haga falta.

Sí - Se jugará una prórroga y luego un partido de vuelta si es necesario.

Si Vuelta - Si se juega un partido de vuelta querrás prórroga al finalizar el mismo.

Penaltis

Otra posibilidad en caso de empate es decidir el resultado mediante penaltis. Existen las mismas opciones que para Prórroga.

No - No deseas lanzamiento de penaltis al final del partido, lo que significa que se jugarán tantos partidos de vuelta como sean necesarios.

Sí - El partido se decidirá a penaltis en caso de acabar en empate.

Si Vuelta - Si se juega un partido de vuelta, se decidirá a penaltis.

Notas sobre Goles Fuera de Casa (GFC)

Por esta regla, un equipo que juega dos mangas con una derrota 2-1 fuera de casa y una victoria 1-0 en casa, puede pasar a la siguiente ronda. El tanteo global de ambos partidos es 2-2, pero les favorece el hecho de marcar un gol fuera de casa para pasar a la siguiente ronda. Para aplicar esta regla, selecciona '2GFC' como opción de MANGA.

Ajustes Prefijados

3			
RONDAS	NOVATO		
NIVEL DEL ORDENADOR	SEMI-PRO		
NIVEL HUMANO	PRE-SEMI	SEMI	FINAL
MANGAS	2GFC	2GFC	1
PRORROGA	SI	SI	SI
PENALTIS	SI VUELTA	SI VUELTA	SI VUELTA

Esto significa que se juegan 3 rondas con ocho equipos. Los cuartos de final y las semifinales se juegan a dos mangas. Si al final de las dos mangas el tanteo global (agregado) es igual para ambos equipos, se aplica la regla de Goles Fuera de casa. Si persiste el empate, se juega una prórroga. En caso de no romperse la igualdad después de la prórroga, se juega un partido de vuelta (en una manga). De acabar en empate, se juega una prórroga y si aún no hay desempate, el resultado se decide a penaltis. Suena complicado, y lo es.

La final es más simple. Se juega como un partido único, con Prórroga si hay empate y lanzamiento de penaltis en último caso para proclamar al Campeón de Copa.

Opciones

Selecciona 'OPCIONES' para acceder a cualquier Pantalla de Opciones como la del Menú Principal. Pero ésta es exclusiva de los partidos de Copa y se salva con ella. Para salvar ciertas opciones hay que invalidar la copa. Se te avisará cuando así sea, dándote la oportunidad de cancelar tu acción.

Jugar

Jugar te llevará a la pantalla de selección de equipos para que elijas los que desees incluir en la competición. Selecciónalos uno por uno para controlarlos por medio del ordenador (indicado como 'O'). Para controlar un equipo personalmente, vuelve a seleccionarlo para acceder a control por palanca ('P'). Si deseas anular la elección, selecciona el equipo una tercera vez. Verás que el número de equipos a elegir se indica en la parte inferior de la pantalla. Dicho número cambia cada vez que eliges un equipo, hasta que los hayas seleccionado a todos (0).

Selecciona 'Hecho' para confirmar que has acabado la selección. A continuación pasarás al Cuadro de Copa.

Cancelar

Cancelar te lleva de regreso al Menú Principal.

2) REINICIO

Mediante esta opción puedes reiniciar un torneo de copa. No elijas esta opción si te quedan partidos por jugar, de lo contrario los resultados obtenidos se borrarán.

3) SALIDA

Te lleva de nuevo al Menú Principal. Si se está disputando un torneo de copa puedes volver a ello y elegir Continuar para reanudarla.

4) CONTINUAR

Esta opción te permite proseguir con el torneo de copa en curso.

5) CARGAR

Desde aquí puedes cargar un torneo de copa salvado anteriormente, y retomarlo donde lo dejaste.

Cuadro de Copa

Muestra los partidos programados para la ronda en cuestión. Cuando entren en competición los 32 equipos puedes ver las mitades inferior o superior de la lista si pulsas sobre las flechas. El siguiente partido aparece en la parte inferior. Pulsa sobre un equipo para hacer que dicho partido sea el próximo. En la parte inferior hay cuatro botones: JUGAR, SALTAR, SALVAR y SALIR.

Jugar

Para jugar el siguiente partido programado.

Saltar

Una opción útil para acceder a los partidos 'humanos'. Hace jugar rápidamente todos los partidos programados ordenador vs. ordenador hasta llegar a un encuentro entre jugadores.

Salvar

Permite salvar el torneo de copa en curso en un disco de data.

Salir

Para abandonar la pantalla y regresar al Menú Principal de Copa.

Pantalla de Opciones

En la pantalla de opciones existen dos características que no se mencionan en el manual y que se explican a continuación:

Habilidad del Ordenador

Hazte a la idea de que es como la capacidad del ordenador para jugar Goal! Determina la rapidez y efectividad del ordenador a la hora de pasar balones, controlarlos o hacerse con ellos. Si deseas jugar contra el ordenador en igualdad de condiciones, por ejemplo a nivel PRO vs. PRO, pero crees que el ordenador te aventaja, adapta esta opción a FACIL. Si eso es demasiado sencillo, cámbialo a DIFICIL. Como es de suponer, lo prefijado es MEDIO.

Partido Unico

Existe la posibilidad de jugar sólo un partido eligiendo la opción PARTIDO UNICO en el Menú Principal, con prórroga y penaltis. PRORROGA selecciona una prórroga después de un empate. PENALTIS selecciona prórroga tras un empate, y penaltis si son necesarios.

Aunque esta opción aparece también en las Pantallas de Opciones de COPA y LIGA, no tiene ningún sentido en dichas competiciones.

**Puoi partecipare al campionato di Goal!
conosciuto come Coppa Goal oppure hai la
possibilità di crearne uno.**

Ci sono cinque opzioni disponibili

(1) NUOVO CAMPIONATO

Utilizza questa opzione per cominciare un nuovo campionato dall'inizio. Ti porterà al menu Disegnare coppa. Qui puoi creare il regolamento di coppa che vuoi.

Nome della coppa

Per cambiare il nome, seleziona la casella 'Nome della Coppa' e apparirà un cursore. Cancella il nome attuale e digita il tuo.

Turni

Il numero dei turni può variare da 1 (che è la finale) a 5. A te la scelta. Il numero di squadre che partecipano al campionato viene stabilito automaticamente a seconda del numero di turni che hai scelto. Per esempio se c'è un solo turno ci saranno solamente due squadre. Se ci sono 5 turni ci saranno 32 squadre. Potrai giocare con 32 squadre se nell'attuale file delle squadre ne saranno caricate 32. Clicca sul numero di turni per cambiarlo.

Livello del computer

Il livello del computer è la velocità massima alla quale correranno i giocatori controllati dal computer. In Principiante i giocatori correranno molto più lentamente che in Asso. Più i giocatori controllati dal computer sono veloci, più sarà difficile batterli. Il predefinito è PRINCIPIANTE. Vedi anche la sezione ABILITA' DEL COMPUTER in questa appendice.

Livello dei giocatori

Il livello dei giocatori è la velocità massima a cui correranno i tuoi giocatori. In Principiante essi correranno molto più lentamente che in Asso. La velocità è un vantaggio, ma richiede più abilità. Il predefinito è SEMI-PRO.

Incontri

Con questa opzione puoi scegliere il numero di incontri per ciascun turno e decidere se contano i goal segnati in trasferta. Questo può essere scelto per partite prima della semifinale (Quarti), per la semifinale o per la finale. Hai tre possibilità.

1 - La partita verrà giocata in un solo incontro.

2 - La partita verrà giocata in due incontri, senza contare i goal segnati in trasferta.

2GFC (Goal Fuori Casa) - La partita verrà giocata in due incontri, contando i goal segnati in trasferta.

Tempi supplementari

I tempi supplementari possono essere applicati se, alla fine di una partita, c'è un risultato di parità. Per ciascuna fase (quarti di finale, semifinale e finale) hai tre possibilità.

No - La partita verrà ripetuta il numero di volte necessario.

Si - La partita continuerà fino ai tempi supplementari e, se necessario, verrà rigiocata.

Rigiocare partita - Se selezioni questa opzione, alla fine di una partita ripetuta verranno giocati i tempi supplementari.

Ai rigori

Se una partita finisce con un pareggio, la vittoria verrà stabilita ai rigori. Le tre opzioni sono uguali a quelle per i tempi supplementari.

No - Non vuoi andare ai rigori e perciò la partita verrà ripetuta tutte le volte che sarà necessario.

Si - Se la partita terminerà con un pareggio, la vittoria verrà decisa ai rigori.

Rigiocare partita - Se la partita viene ripetuta, in caso di parità si andrà ai rigori.

Regola sui goal fuori casa

Questa regola permette a una squadra, che ha perso 2-1 in trasferta e ha vinto 1-0 in casa nel corso di due incontri, di passare al prossimo turno. Il risultato globale delle due partite è di 2-2, ma essi hanno segnato un goal fuori casa e perciò sono in vantaggio e si qualificano per il prossimo turno. Per giocare con questa regola, seleziona '2GFC' nell'opzione TURNO.

Predefinito

TURNI			
3			
LIVELLO COMPUTER		PRINCIPIANTE	
LIVELLO GIOCATORE		SEMI-PRO	
	QUARTI	SEMIFINALE	FINALE
INCONTRI	2 GOAL	2 GOAL	1
	FUORI CASA	FUORI CASA	
TEMPI			
SUPPLEMENTARI	SI'	SI'	SI'
AI RIGORI	RIGIOCARE	RIGIOCARE	RIGIOCARE

Questo significa che vengono giocati 3 turni, con otto squadre. I quarti di finale e le semifinali vengono giocate in due incontri. Se dopo due incontri il risultato globale è un pareggio allora viene applicata la regola dei Goal fuori casa. Se c'è ancora un pareggio verranno giocati i tempi supplementari. Se dopo i tempi supplementari c'è ancora un pareggio, la partita verrà rigiocata (in un incontro). Se dopo il tempo regolamentare ci sarà ancora un pareggio, il risultato verrà deciso ai rigori. Sembra complicato...ma in realtà lo è!!

La finale viene giocata in una sola partita e se c'è un pareggio, si giocheranno i tempi supplementari e dopo di questi, il vincitore della coppa verrà deciso ai rigori.

Opzioni

Seleziona 'OPZIONI' per accedere a una videata delle opzioni come quella trovata nel menu principale, ma che è specificamente per le partite di Coppa e viene salvata quando salvi il campionato. Alcune opzioni non possono essere cambiate senza che venga annullato il Campionato. In questo caso apparirà un avvertimento e avrai la possibilità di annullare.

Giocare

Giocare ti porterà alla videata Selezionare squadra per scegliere le squadre che vuoi che partecipino al sorteggio di coppa. Quando selezionerai per la prima volta ciascuna squadra, essa sarà automaticamente sotto il controllo del computer (indicata con una C). Per controllare la tua squadra selezionala di nuovo andando sul controllo con il joystick (rappresentato da una J). Per cancellare la tua scelta seleziona la tua scelta una terza volta. Ricorda che il numero di squadre da selezionare è mostrato sulla parte bassa della videata. Questo verrà aggiornato ogni volta che sceglierai una squadra fino a che non le avrai selezionate tutte (0).

Seleziona Fatto per confermare che hai finito. Questo ti porterà al tabellone di coppa.

Cancellare

Cancellare ti riporterà al menu principale.

(2) RICOMINCIARE

Con questa opzione puoi cominciare un nuovo campionato. Non selezionare questa opzione se hai ancora delle partite da giocare altrimenti i risultati della competizione attuale verranno cancellati.

(3) USCITA

Questa opzione ti riporterà al Menu principale. Se un campionato è ancora in corso, puoi ritornarci più tardi e scegliere Continuare per riprendere a giocare.

(4) CONTINUARE

Questa opzione ti dà la possibilità di continuare l'attuale campionato.

(5) CARICARE

Se hai salvato un campionato, puoi caricarlo da qui e riprendere a giocare da dove ti eri fermato.

Tabellone di Coppa

Questo mostra le partite fissate nel turno attuale. Clicca sulle frecce per vedere la parte superiore o inferiore della lista quando tutte le 32 squadre partecipano al campionato. La prossima partita fissata è mostrata nella parte inferiore. Clicca su una squadra per avere quella partita come la prossima in programma. Nella parte bassa ci sono quattro pulsanti, GIOCARE, SALTARE, SALVARE e USCITA.

Giocare

Giocare per partecipare alla prossima partita in programma.

Saltare

Saltare è utile per andare velocemente alle partite fissate del giocatore. Selezionando Saltare farai giocare velocemente tutte le partite fissate computer contro computer, finché non arriverai alla prossima partita fissata per il giocatore.

Salvare

Salvare ti dà la possibilità di salvare l'attuale campionato di coppa su un disco dati.

Uscita

Uscita lascerà l'attuale videata e ritornerà al menu di coppa principale.

Videata delle Opzioni

Nella videata delle opzioni ci sono due opzioni che non sono citate nel manuale. Esse sono spiegate qui sotto.

Abilità' del Computer

E' l'abilità del computer a giocare a GOAL!.

Questa opzione determina la velocità e l'efficacia dei passaggi, dell'inseguimento della palla, della marcatura da parte del computer. Se vuoi giocare contro il computer a uno stesso livello (per esempio livelli PRO contro PRO), ma trovi che il computer sia troppo bravo, seleziona questa opzione su FACILE. Se è troppo facile per te, allora mettila su DIFFICILE. Il predefinito è MEDIO.

Partita Singola

C'è la possibilità di giocare partite singole scegliendo l'opzione PARTITA SINGOLA con tempi supplementari e i rigori sul menu principale. TEMPI SUPPLEMENTARI seleziona i tempi supplementari dopo un pareggio. Al RIGORI seleziona i tempi supplementari dopo un pareggio, seguiti dai rigori.

Ricorda che anche se questa opzione appare nelle videate di COPPA e LEGA, non ha alcun senso in questi campionati.

Goal! hat seinen eigenen Pokalwettbewerb, den Goal!-Pokal. Du kannst dir aber auch deinen eigenen Pokal aufstellen.

Dazu stehen dir fünf Optionen zur Verfügung:

(1) NEUER WETTBEWERB

Mit dieser Option beginnst du einen völlig neuen Pokalwettbewerb. Du gelangst zum Pokalerstellungs-menü, mit dem du deine eigenen Pokalregeln festlegen kannst.

Name des Pokals

Um den Namen des Pokals zu ändern, wähle das Feld "Name des Pokals". Daraufhin erscheint ein Cursor. Lösche den aktuellen Namen, und gib den von dir gewünschten Namen ein.

Runden

Die Anzahl der Runden kann zwischen 1 (im Prinzip das Finale) und 5 liegen. Die Wahl steht dir frei. Die Anzahl der am Wettbewerb beteiligten Teams wird automatisch festgelegt. Sie hängt von der Anzahl der Runden ab. Bei einer Runde gibt es natürlich nur zwei Teams. Bei fünf Runden sind es 32 Teams. Du kannst aber nur dann mit allen 32 Teams spielen, wenn diese in der aktuellen Team-Datei geladen sind. Stehen dir nicht so viele Mannschaften zur Verfügung, dann ändere einfach die Anzahl der Runden.

Computer-Level

Der Computer-Level ist die Geschwindigkeit, mit der die vom Computer gesteuerten Spieler laufen. In der Einstellung "Anfänger" laufen sie langsamer als in der Einstellung "As". Je schneller die Spieler des Computers laufen, desto schwieriger sind sie zu schlagen. Die Standardeinstellung ist Anfänger. Unter COMPUTER-LEISTUNGSSTUFE findest du in diesem Anhang weitere Informationen.

Spieler-Level

Der Spieler-Level ist die Geschwindigkeit, mit der deine Spieler laufen. In der Einstellung "Anfänger" laufen sie langsamer als in der Einstellung "As". Größere Geschwindigkeiten sind natürlich vorteilhaft, doch man benötigt auch die entsprechenden Fertigkeiten. Die Standardeinstellung ist HALBPROFI.

Spiele

Die Anzahl der Spiele gibt an, ob eine Runde in ein oder zwei Spielen entschieden wird, und ob Auswärtstore für den Sieg gewertet werden oder nicht. Du kannst deine Entscheidung für die Spiele bis zum Halbfinale (Viertelfinale), für das Halbfinale selbst und das Finale des Pokals treffen. Entscheide dich für eine der drei Varianten.

1 - Die Runde wird durch ein Spiel entschieden.

- 2** - Die Runde wird in zwei Spielen entschieden. Dabei werden Auswärtstore nicht besonders gewertet.
- 2AT** - Die Runde wird in zwei Spielen entschieden. Auswärtstore werden für die Entscheidung gewertet.

Verlängerung

Wenn das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden steht, kannst du eine Verlängerung spielen lassen. In jeder der drei Phasen (Runden bis zum Viertelfinale, Halbfinale und Pokalfinale) hast du die Wahl zwischen drei Optionen.

Nein - Es gibt so viele Wiederholungsspiele wie nötig.

Ja - Das Spiel geht in die Verlängerung und dann zu einem Wiederholungsspiel, wenn nötig.

Wiederholungsspiel - Diese Option gibt dir eine Verlängerung am Ende des Wiederholungsspiels, falls es unentschieden enden sollte.

Elfmeterschießen

Bei unentschiedenem Spielstand kann ein Spiel durch Elfmeterschießen entschieden werden. Die drei Optionen gleichen denen für die Verlängerung.

Nein - Du möchtest kein Elfmeterschießen, das Spiel wird daher so oft wie nötig wiederholt.

Ja - Bei unentschiedenem Spielstand fällt die Entscheidung durch Elfmeterschießen.

Wiederholungsspiel - Falls das Wiederholungsspiel unentschieden endet, wird es durch Elfmeterschießen entschieden.

Auswärtstore

Diese Regel erlaubt Mannschaften, die ein Auswärtsspiel 2:1 verloren und ein Heimspiel 1:0 gewonnen haben, in die nächste Runde vorzurücken. Das Gesamtergebnis aus Hin- und Rückspiel ist 2:2, aber durch das Auswärtstor schlägt das Team den Gegner. Wähle "2AT" in der Option "Spiele", um diese Regel anzuwenden.

Standardeinstellungen:

Runden	3		
Computer-Level	Anfänger		
Spieler-Level	Halbprofi		
	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
Spiele	2AT	2AT	
Verlängerung	Ja	Ja	Ja
Elfmeter	Wiederholungs- spiel	Wiederholungs- spiel	Wiederholungs- spiel

Dies bedeutet, daß drei Runden mit acht Teams gespielt werden. Die Viertel- und Halbfinale werden in je zwei Spielen entschieden. Ist das Gesamtergebnis aus Hin- und Rückspiel gleich, wird die Regel der

Auswärtstore angewandt. Ist der Gesamtstand immer noch unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Wenn danach noch immer keine Entscheidung getroffen werden kann, gibt es ein Wiederholungsspiel, das mit einer Verlängerung gespielt wird, sollte es unentschieden enden. Im Extremfall wird das Ergebnis der Runde noch mit einem Elfmeterschießen ermittelt. Es klingt sehr kompliziert - und ist es auch.

Das Finale ist einfacher, denn es wird als ein einfaches Spiel ausgetragen. Ist das Ergebnis unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Sollte auch nach der Verlängerung noch ein Gleichstand bestehen, wird der Pokalsieger durch Elfmeterschießen ermittelt.

Optionen

Wähle "OPTIONEN", um den Optionenbildschirm für die Pokalspiele aufzurufen, der dem Hauptmenü ähnelt, und der gleichzeitig mit dem Pokal gesichert wird. Die Änderung bestimmter Optionen machen den Pokal ungültig. Doch erscheint zuvor eine Warnung, und der Spieler kann die entsprechende Option rückgängig machen.

Spiele

Mit der Wahl dieser Option gelangst du zum Mannschaftswahl-Bildschirm, von dem aus du die Teams wählen kannst, die am Pokal teilnehmen sollen. Wähle der Reihe nach jede Mannschaft einmal, um sie der Computersteuerung (durch ein C angezeigt) zu übergeben. Um ein Team selber zu steuern, wähle es noch einmal. Das J zeigt dir, daß du diese Mannschaft nun mit deinem Joystick steuerst. Um deine Wahl zu annullieren, wähle dieselbe Mannschaft ein drittes Mal. Du siehst am unteren Bildschirmrand, wie viele Mannschaften du zu wählen hast. Mit jeder getroffenen Wahl ändert sich diese Zahl, bis du keine weiteren Mannschaften mehr brauchst (0).

Wähle "Fertig", um zu bestätigen, daß die Wahl beendet ist. Du gelangst dann wieder zum Pokalspielplan.

Abbrechen

Damit gelangst du zum Hauptmenü zurück.

2) NEUSTART

Mit dieser Option kannst du einen Pokalwettbewerb neu beginnen. Wenn du noch ausstehende Spiele hast, solltest du bedenken, daß diese Option die bereits erzielten Ergebnisse löscht.

3) VERLASSEN

Damit gelangst du zum Hauptmenü zurück. Wenn du bereits mitten im Pokalwettbewerb sein solltest, kannst du später zurückkehren und ihn mit "Weiter" wieder aufnehmen.

4) WEITER

Diese Option erlaubt dir, den aktuellen Pokalwettbewerb wieder aufzunehmen.

5) LADEN

Hier kannst du einen gesicherten Pokalwettbewerb laden und wieder aufnehmen.

Pokalspielplan

Er zeigt den Spielplan für die aktuelle Runde an. Durch Anklicken der Pfeile kannst du die untere und obere Hälfte der Liste sehen, wenn alle 32 Teams am Wettbewerb beteiligt sind. Das nächste Spiel wird am unteren Rand gezeigt. Klicke ein Team an, um dessen Spiel als nächstes stattfinden zu lassen. Am unteren Bildschirmrand gibt es vier Knöpfe: SPIELEN, ÜBERSPRINGEN, SICHERN und VERLASSEN.

Spiele

Wähle "Spiele", um das nächste Spiel auf dem Spielplan zu starten.

Überspringen

"Überspringen" erlaubt dir, schnell zum Spielen zu kommen, indem es alle Spiele zwischen zwei computergesteuerten Mannschaften schnell austrägt und so dein nächstes Spiel auf dem Spielplan erreicht.

Sichern

Mit "Sichern" speicherst du den aktuellen Pokalwettbewerb auf einer Daten-Diskette.

Verlassen

"Verlassen" bringt dich zurück zum Pokalwettbewerb-Hauptmenü.

Optionenbildschirm

Auf dem Optionenbildschirm gibt es zwei Spielmerkmale, die im Handbuch nicht erwähnt werden. Sie werden im folgenden näher erläutert.

Computer-Leistungsstufe

Dies ist die Geschicklichkeit, mit der der Computer GOAL! spielt. Die entsprechende Einstellung dieses Levels beeinflusst die Geschwindigkeit und Effektivität, mit der der Computer über Pässe, Angriffe und Ballverfolgung entscheidet. Spielt der Computer zu gut für dich (z.B. in einem Spiel mit gleichem Level für Computer und Spieler), dann setze einfach diese Option auf EINFACH. Findest du den Wettbewerb zu leicht, dann wähle die Option SCHWIERIG. Die Standardeinstellung ist MITTEL. Ganz einfach!

Einzelspiel

Es gibt die Möglichkeit, Einzelspiele mit Verlängerung und Elfmeterschießen durchzuführen, indem die Option EINZELSPIEL vom Hauptmenü gewählt wird. Bei gleichem Torstand beider Teams kann das Spiel durch VERLÄNGERUNG entschieden werden. Wählst du die Option ELFMETER, dann wird das Spiel bei Gleichstand erst verlängert und dann mit einem Elfmeterschießen entschieden.

Diese Option erscheint auch auf den Optionenbildschirmen für Liga- und Pokalspiele, hat dort jedoch keine Bedeutung.

Non seulement Goal! vous propose son propre championnat, appelé Coupe Goal!, mais vous avez également la possibilité de créer le vôtre.

Vous disposez de cinq options.

1) NOUVELLE COMPÉTITION

Vous utilisez cette option pour commencer une nouvelle compétition depuis le début. Vous obtenez le menu Editer Coupe qui vous permet de créer votre propre règlement de coupe.

Nom de coupe

Pour modifier le nom, sélectionnez la case Nom de Coupe pour faire apparaître un curseur. Effacez le nom actuel et tapez celui de votre choix.

Tours

Le nombre de tours peut varier de 1 (qui est, en fait, la Finale) à 5. A vous de choisir. Le nombre d'équipes participant à la compétition sera automatiquement changé en fonction du nombre de tours que vous avez choisi. Pour 1 tour, il n'y aura, bien sûr, que deux équipes. Pour 5 tours, il y en aura 32. Vous ne pourrez jouer avec 32 équipes que si ces 32 équipes sont chargées dans le fichier actuel d'équipes. Cliquez sur le nombre de tours pour le changer.

Niveau de l'Ordinateur

Le niveau de l'ordinateur correspond, en fait, à la vitesse maximum que peuvent atteindre les joueurs contrôlés par l'ordinateur lorsqu'ils courent. Pour Novice, ils courront plus lentement que pour As. Plus les joueurs de l'ordinateur sont rapides, plus il est difficile de les battre. Le réglage par défaut est NOVICE. Voir également ADRESSE DE L'ORDINATEUR dans ce supplément.

Niveau du Joueur

Le niveau du joueur correspond, en fait, à la vitesse maximum que peuvent atteindre vos joueurs lorsqu'ils courent. Pour Novice, ils courront plus lentement que pour As. La vitesse est un avantage, mais elle demande plus d'adresse. Le réglage par défaut est SEMI-PRO.

Rencontres

Ce réglage permet de savoir si le tour sera joué en 1 ou 2 matches, et si les buts marqués à l'extérieur seront comptés. Vous pouvez le décider pour les matches précédant la demi-finale (Quarts), la demi-finale elle-même et la finale de la coupe. Vous disposez de trois choix.

1 - Il y aura un match aller.

2 - Il y aura un match aller et un match retour, sans compter les buts à l'extérieur.

2BE - Il y aura un match aller et un match retour, en comptant les buts à l'extérieur.

Prolongations

Il peut y avoir des prolongations, si, à la fin d'une partie, il y a match nul. Pour chaque étape (quart de finale, demi-finale et finale), vous disposez de trois choix.

Non - La partie sera rejouée autant de fois que nécessaire.

Oui - La partie se continuera en prolongations, puis sera rejouée si nécessaire.

Si replay - La sélection de cette option signifie que si la partie est rejouée, elle se continuera en prolongations.

Tirs au but

Si la partie est un match nul, elle peut se terminer par des tirs au but. Les trois options sont les mêmes que pour les prolongations.

Non - Vous ne voulez pas de tirs au but, donc la partie sera rejouée autant de fois que nécessaire.

Oui - La partie se terminera par des tirs au but s'il y a match nul.

Si Replay - Si la partie est rejouée, elle se terminera par des tirs au but.

Remarques sur les buts à l'extérieur

Ce règlement permet à une équipe ayant perdu 2-1 à l'extérieur, mais ayant gagné 1-0 sur son terrain, d'être qualifiée pour le tour suivant. Le score total sur les deux matches est 2-2, mais puisque l'équipe a marqué un but à l'extérieur, elle est favorisée et est qualifiée pour le tour suivant. Pour que cette règle soit appliquée, sélectionnez l'option RENCONTRE, 2BE.

Règlages par défaut

TOURS	3		
NIVEAU DE L'ORDINATEUR	NOVICE		
NIVEAU DU JOUEUR	SEMI-PRO		
	QUART	DEMI	FINALE
RENCONTRES	2BE	2BE	1
PROLONGATIONS	OUI	OUI	OUI
TIRS AU BUT	SI REPLAY	SI REPLAY	SI REPLAY

Cela signifie que l'on joue 3 tours, avec huit équipes. Les quarts de finale et demi-finales se jouent sur deux rencontres. Si après les deux matches, le score total est le même, alors on appliquera la règle des buts à l'extérieur. S'il y a toujours match nul, on jouera les prolongations. Si après les prolongations le score est toujours le même, la partie sera rejouée (une rencontre). S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, on jouera des prolongations. Si le match est toujours nul à la fin des prolongations, alors le score de la partie sera déterminé par des tirs au but. Cela semble compliqué, et ça l'est.

La finale est plus simple, elle se joue en un seul match. S'il y a match nul, on joue les prolongations, et s'il y a encore égalité après, le vainqueur de la coupe sera déterminé par des tirs au but.

Options

Sélectionnez OPTIONS pour faire apparaître un écran d'options, comme celui que vous trouvez sur le Menu Principal. Il est consacré aux matches de coupe et il est sauvegardé lorsque vous sauvegardez la coupe. Certaines options ne peuvent pas être changées, sinon la coupe ne sera pas valable. On vous avertira et vous aurez la possibilité d'annuler.

Jouer

Sélectionnez Jouer pour passer à l'écran de sélection d'équipes, afin de choisir les équipes que vous voulez inclure au tirage au sort de la coupe. Sélectionnez chaque équipe une fois pour qu'elles soient contrôlées par l'ordinateur (ce qui est indiqué par un O). Pour vous-même prendre le contrôle d'une équipe, sélectionnez-la encore une fois pour passer au contrôle joystick (représenté par un J). Pour annuler le choix, sélectionnez la même équipe une troisième fois. Remarque: le nombre d'équipes à sélectionner est affiché au bas de l'écran. Ce sera remis à jour, chaque fois que vous choisirez une équipe et jusqu'à ce qu'il n'en reste plus à sélectionner (0).

Sélectionnez Terminé pour confirmer vos choix. Vous passerez alors au tableau de coupe.

Annuler

Sélectionnez Annuler pour retourner au Menu Principal.

2) RECOMMENCER

Vous pouvez recommencer un championnat en utilisant cette option. Ne la sélectionnez pas s'il vous reste des matches à jouer, sinon les résultats actuels de la compétition seront effacés.

3) SORTIR

Cela vous ramènera au Menu Principal. Si le championnat est déjà commencé, vous pourrez y revenir plus tard et choisir Continuer pour poursuivre.

4) CONTINUER

Cette option vous permettra de continuer le championnat actuel.

5) CHARGER

Si vous avez sauvegardé un championnat, vous pouvez le charger ici et continuer à partir de l'endroit où vous aviez arrêté.

Tableau de Coupe

Il vous indique les rencontres prévues dans le tour actuel. Cliquez sur les flèches pour voir la moitié supérieure ou inférieure de la liste, lorsque les 32 équipes sont toutes dans la compétition. La rencontre suivante est indiquée au bas de l'écran. Cliquez sur une équipe pour sélectionner ce match comme rencontre suivante. Au bas de l'écran, vous avez quatre boutons, JOUER, PASSER, SAUVEGARDER et SORTIR.

Jouer

Sélectionnez Jouer pour participer à la prochaine rencontre prévue.

Passer

L'option Passer est très utile pour aller rapidement aux rencontres auxquelles le joueur participe. Sélectionnez Passer pour que tous les matches de l'ordinateur contre lui-même soient rapidement joués, et pour que vous arriviez au prochain match auquel vous participez.

Sauvegarder

Cette option vous permet de sauvegarder le championnat actuel sur une disquette de données.

Sortir

Cette option vous permet de quitter l'écran et de retourner au menu de coupe principal.

Ecran D'Options

L'écran d'options présente deux caractéristiques dont on ne parle pas dans le manuel. Elles sont expliquées ci-dessous.

Adresse de L'Ordinateur

Imaginez que c'est la capacité de l'ordinateur à jouer à GOAL! Cette option affecte la rapidité et l'efficacité avec laquelle l'ordinateur prépare ses passes, ses courses et ses tacles. Si vous voulez jouer contre l'ordinateur à forces égales, (niveaux PRO contre PRO), mais que vous trouvez que l'ordinateur est trop "bon", réglez cette option à FACILE. Si vous trouvez cela trop facile, alors réglez-la à DIFFICILE. Le réglage par défaut est MOYEN.

Match Simple

Vous avez la possibilité de ne jouer qu'un seul match grâce à l'option MATCH SIMPLE du menu principal, avec prolongations et tirs au but. PROLONGATIONS permet d'avoir des prolongations après un match nul. TIRS AU BUT permet d'avoir des prolongations après un match nul, suivies par des tirs au but.

Remarque: même si cette option apparaît sur les écrans d'options de COUPE et LIGUE, elle n'a aucune incidence sur ces compétitions.

