

INTERNATIONAL SOCCER

CHARGEMENT

Insérez la disquette de jeu dans votre ordinateur et mettez celui-ci en route. Le jeu se charge automatiquement.

ECRAN D'OPTIONS

Lorsque l'écran d'options apparaît, vous pouvez modifier les caractéristiques de jeu en déplaçant le ballon au-dessus d'un icône et en appuyant sur feu.

MISE EN ROUTE DU JEU

ST: Appuyez sur LA BARRE D'ESPACEMENT pour lancer un jeu à deux joueurs ou sur les touches 1 à 9 pour jouer contre l'ordinateur. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 9, le plus difficile.

AMIGA: Appuyez sur F6 pour lancer un jeu à deux joueurs ou sur F5 pour jouer contre l'ordinateur. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, introduisez le niveau de difficulté, le niveau 1 étant le plus facile et le 9 le plus difficile. Appuyez sur F7 pour sélectionner le joueur 1 ou 2 contre l'ordinateur.

Les modes spéciaux suivants peuvent être invoqués lorsque vous utilisez un adaptateur pour 4 joueurs.

F8 - Joueurs 1 & 2 contre joueur 3

F9 - Joueurs 1, 2 & 3 contre ordinateur

F10 - Joueurs 1 & 2 contre joueurs 3 & 4

FORMATIONS

Pour chaque équipe se trouve une icône de formation qui permet à l'équipe de sélectionner le nombre de défenseurs, de joueurs du centre et d'attaquants qui se trouvent sur le terrain. L'équipe 1 se trouve à gauche des joueurs et l'équipe 2 sur la droite. Lorsque l'ordinateur joue, il utilise l'équipe 2.

METEO

A gauche et au-dessous des joueurs se trouve l'icône d'état du terrain qui vous permet de spécifier s'il est humide, glissant ou sec. S'il est mouillé, les changements de direction trop soudains feront glisser les joueurs. Un nouveau terrain de jeu se chargera pour montrer ses conditions.

DUREE

A la gauche du centre se trouve la durée des deux temps de jeu qui peuvent être de 5, 10, 30 ou 45 minutes.

JEUX NOCTURNES

A la droite du centre se trouve l'icône de coup d'envoi. Elle vous permet de jouer des jeux nocturnes et présente des ombres etc.

VENT

A la droite et au-dessous des joueurs se trouve l'icône de vent. Vous pouvez jouer lorsque le vent souffle vers la droite, la gauche ou pas du tout. La force des vents correspond à la force des bourrasques.

COULEURS DE L'EQUIPE

Les couleurs de l'équipe peuvent être sélectionnées en cliquant sur les têtes ou les pieds des joueurs. Cliquez sur la tête d'un joueur jusqu'à ce que vous atteigniez la teinte désirée. Si celle-ci est dépassée, cliquez sur les pieds pour faire marche arrière. L'ordinateur ne vérifie pas la similarité des couleurs des équipes et c'est aux joueurs de s'assurer qu'ils peuvent se reconnaître.

DEROULEMENT DU JEU

CHANGEMENT DE CONTROLE

Si vous n'avez pas le ballon, vous pouvez changer le joueur que vous contrôlez en appuyant sur le bouton avec le joystick centré. Vous ne pouvez que contrôler les joueurs qui se trouvent sur l'écran.

ENVOI DU BALLON

Trois puissances d'envoi sont disponibles. Passe au sol, ricochet et dégagement. Elles sont sélectionnées par le temps d'appui du bouton.

ATTAQUE

Lorsque vous n'êtes pas en possession du ballon, vous pouvez tenter une attaque en appuyant sur le bouton feu du joystick non centré. Si vous attaquez un joueur dans votre propre case de pénalité, vous obtiendrez un penalty.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but s'accroupit pour montrer qu'il est prêt à plonger lorsque le ballon s'approche de la cage. Pour le faire plonger, pointez vers le haut, vers le haut et l'avant de la cage ou vers le bas, vers le bas et l'avant de la cage en maintenant le bouton enfoncé. Ces positions de joystick font faire un plongeon vers le bas ou le haut. Si le gardien de but sauve le ballon, celui-ci rebondit en dehors de la cage.

TOUCHE

Lorsque vous obtenez une touche, un joueur saisira le ballon et attendre que vous appuyiez sur la barre d'espacement avant de remettre le ballon en jeu.

CORNERS

Les corners comme les touches se font avec la barre d'espacement.

LANCER DU GARDIEN DE BUT

Appuyez aussi sur la barre d'espacement pour que le gardien de but lance le ballon.

PENALTIES

Lorsque vous obtenez un penalty, un joueur est sélectionné pour lancer le ballon derrière lequel il se trouve. Le joystick doit être pointé vers le haut, vers le haut et l'avant de la cage de but, vers le bas ou vers le bas et l'avant de la cage de but pour que le ballon soit envoyé très haut ou très bas de chaque côté du gardien de but. Pour contrôler ce dernier, utilisez la procédure normale.

MI-TEMPS ET PLEIN-TEMPS

Aux mi-temps et plein-temps, le score s'affiche sur le tableau de résultats électronique.

COMMANDES AU CLAVIER

AMIGA/ST

F1 - Niveau 1 F2 - Niveau 2 F3 - Niveau 3 F4 - Niveau 4
P - Pause activée/désactivée T - Temps, score, mi-temps et conditions

AMIGA SEULEMENT

CURSEUR VERS LE HAUT - Augmente le volume
CURSEUR VERS LE BAS - Diminue le volume
8 DU CLAVIER NUMERIQUE - Elève la position verticale de l'écran
2 DU CLAVIER NUMERIQUE - Abaisse la position verticale de l'écran
TAB - Active/désactive la musique et les effets sonores Q - Quitte le jeu