WORLD CUP CARNIVAL

World Cup Carnival est une simulation authentique de la Coupe du Monde de 1986 qui va avoir lieu au Mexique. Vous pourrez vous entraîner au jeu et vous y trouverez une table des résultats. Veuillez lire attentivement ces instructions avant de charger et de jouer votre jeu.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT:
(Commodore 64/128)

Cassette — Appuyez simultanément sur les touches shift et RUN/STOP puis appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes.

Disque — Tapez LOAD "*", 8, 1 puis appuyez sur RETURN.

Le programme se charge et se déroule alors automatiquement. Une fois le jeu chargé, et après avoir appuyé sur la barre d'espacement (SPACE bar), l'écran vous demande de sélectionner Practice Mode (touche 1) ou Tournament (touche 2).

Commandes du jeu

Joueur 1	**Joueur 2**
Joystick (port 1)	Joystick (port 2)
Clavier (comme indiqué sur l'écran)	Clavier (comme indiqué sur l'écran)

La touche ou le bouton de Tir vous permet de shooter, de passer, de changer de joueur ou de contrôler le gardien de but.

Practice Mode (Entraînement)

Vous permet d'améliorer votre adresse en ce qui concerne le contrôle du ballon, ainsi que l'interception et le tir de penalties. **Vous devez** utiliser le joystick dans le port 1 pour cette section.

Ball Control (contrôle du ballon)

Les mouvements du joueur sont contrôlés par le joystick. Si vous êtes correctement positionné, un appui sur le bouton Fire (tir) en pointant le joystick vers le haut fait tirer le ballon en l'air, par le pied gauche ou le genou du joueur. De même, en appuyant sur la commande de tir avec le joystick vers le bas, vous actionnez le pied ou le genou droit. Si le ballon est à la hauteur appropriée, un appui sur le bouton de tir sans sélection de direction permet au joueur de faire un coup de tête. Le score en cours et le score maximum sont affichés sur l'écran. Le ballon peut rebondir sur le sol mais, si vous le laissez s'arrêter, le score en cours revient à zéro. Appuyez sur "Q" pour revenir au menu d'entraînement.

Penalties

Vous pouvez choisir d'attaquer ou de défendre le but. Vous avez droit à six coups et le nombre de coups tirés, de buts marqués et d'interceptions est affiché sur l'écran, ainsi que la puissance des coups.

Pour marquer un penalty

Déplacer rapidement le joystick de droite à gauche et vice versa, pour obtenir une puissance maximale. Pendant les derniers moments de votre approche bers le ballon, sélectionnez la direction du ballon avec le joystick. Un coup de pied peu puissant produit un mouvement lent du ballon, et le soulève en l'air. Plus le coup de pied est puissant, plus la trajectoire du ballon est bonne.

Pour intercepter un penalty

Sélectionnez la direction dans laquelle vous voulez plonger à l'aide du joystick et plongez au bon moment, en utilisant la commande de tir. En variante, vous pouvez tout simplement rester où vous êtes.

LE TOURNOI DE LA COUPE DE MONDE AU MEXIQUE

L'écran vous demande se sélectionner un nombre de joueurs (8 maximum). Chaque joueur peut choisir une équipe et un pays (10 équipes au choix).

La logique du jeu vous permet de courir et de passer le ballon tout comme dans le "vrai" football. En général, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Ce joueur est indiqué par le fait que la couleur de son maillot change. Si vous voulez passer à un autre joueur, appuyez sur le bouton de tir et le contrôle passe au joueur le plus proche du ballon. Les couleurs des maillots des joueurs sont aussi authentiques que possible; nous avons utilisé, pour les équipes portant des maillots verts, le cyan (couleur primaire de compromis, bleu-vert, qui absorbe le rouge). Si vos deux équipes ont le même maillot, la seconde équipe portera des rayures noires (all black).

Le gardien de but peut plonger pour intercepter un ballon en appuyant sur la commande de tir (fire). Il plongera automatiquement dans le sens du ballon sous la commande de l'ordinateur.

Vous pouvez également entendre ou supprimer la musique en appuyant sur F3/F1.

Pour suspendre le jeu, appuyez sur F5 et, pour recommencer, sur F7.

L'évolution du tournoi est présentée sous forme de table à la fin de chaque jeu.

Si vous quittez votre ordinateur, il passera automatiquement en mode de démonstration et, pour revenir à l'écran des Titres, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espacement (SPACE bar).

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT:
(Commodore C16)

Nous précisons que le jeu se charge en deux parties séparées.

COTE UN: Le jeu World Cup Mexico '86

COTE DEUX: Entraînement aux coups de pénalité + contrôle du ballon.

WORLD CUP MEXICO 1986: FACE UN

Pour charger

Tapez LOAD, appuyez sur RETURN puis sur PLAY de votre lecteur de cassettes. L'écran se vide et le demeure jusqu'a ce que la page de titre soit affichée. Il vous demande ensuite d'appuyer sur la barre d'espacement (SPACE bar).

Pour jouer

Une fois le jeu chargé, vous avez deux options: un ou deux joueurs, c'est-à-dire A ou B. Huit équipes sont affichées et le(s) joueur(s) peut (peuvent) choisir son (leur) équipe.

Les équipes sont réparties en séries. S'il y a deux joueurs, ils vont jouer l'un contre l'autre dans la première série de matches. Appuyez sur la barre d'espacement (SPACE bar) pour obtenir le score correspondant au match (commandé par ordinateur). A la fin, le gagnant de la Coupe du Monde est affiché sur l'écran avant que celui-ci ne repasse au menu.

Quand vous entrez en mode de jeu, les joueurs sortent du tunnel (maillots jaunes pour le joueur 1 et maillots bleus pour le joueur 2, quels que soient les pays représentés).

Les commandes du jeu sont les suivantes:

Joueur 1: Z — vers la gauche X — vers la droite ; vers le haut / — vers le bas, pour shooter ou faire une passe

Joystick: port No 1 et bouton de tir pour une passe ou pour shooter.

Joueur No 2: Joystick dans le port No 2.

La logique du jeu vous permet de courir et de passer le ballon comme dans le vrai football. Si vous n'avez pas le ballon, un appui sur la barre d'espacement ou sur le bouton du joystick fait passer le contrôle du joueur que vous dirigez pour le moment au joueur qui se trouve le plus près du ballon. Vous reconnaîtrez ce joueur grâce au changement de son maillot.

Pour suspendre le jeu, appuyez sur la touche 1 du clavier.

Si vous quittez votre ordinateur, il passe automatiquement en mode de démonstration, ce que vous pourrez interrompre en appuyant sur la barre d'espacement; vous revenez alors à l'écran des Titres.

MODE D'ENTRAINEMENT: FACE DEUX

Introduisez la face Deux, tapez LOAD et appuyez sur RETURN puis appuyez sur PLAY du lecteur de cassettes.

Après le chargement, l'écran vous offre l'option:

1) Penalty Practice (Entraînement aux tirs de penalty)
2) Ball Control (Contrôle du ballon)

Appuyez sur la touche portant le numéro correspondant pour choisir l'option.

Entraînement aux penalties

Vous avez droit à 3 tentatives pour tirer un penalty. Pour courir, appuyez successivement et rapidement sur les touches Z et X (ou manipulez le joystick de gauche à droite). Plus vous accélérez ces commandes, plus votre tir sera puissant. Juste avant le tir du ballon, appuyez sur SPACE (ou la commande de tir) pour donner le coup de pied. A ce point, vous déterminerez la direction de la trajectoire du ballon en appuyant sur la touche Z pour la gauche, et X pour la droite (ou en poussant le joystick vers la gauche ou la droite).

La trajectoire du ballon dépend du sens du coup de pied et de la vitesse du joueur au moment où il tire.

Contrôle du ballon

Une horloge décompte 6 minutes-ordinateur (30 secondes environ en temps réel); durant ce temps, vous devez zigzaguer autour des bollards. Vous pourrez courir plus vite si vous n'êtes pas en train de dribbler, c'est-à-dire que, si vous donnez des coups de pied au ballon droit devant vous, vous courez plus vite. Dans cette section, les commandes sont les suivantes:

Z — gauche X — droite ; — vers le haut / — vers le bas

SPACE — coup de pied (tir)

Mouvements habituels du joystick plus le bouton de tir.

Sir vous rentrez dans un bollard, vous vous arrêtez totalement. Si vous passez du mauvais côté, vous allez être disqualifié.

A la fin du temps quī vous est imparti, l'écran vous informe du nombre de fois que vous avez fait le parcours dans les deux sens.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les penalties et le contrôle du ballon, vous allez pouvoir jouer la Coupe du Monde '86. (VIDEZ LA MACHINE EN METTANT L'ORDINATEUR HORS TENSION PUIS SOUS TENSION). INTRODUISEZ LE COTE UN DE LA CASSETTE.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT: *(Amstrad)*

Pour charger la cassette:

Maintenez la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur @ et relâchez la touche SHIFT. Tapez TAPE si vous utilisez un 664 ou un 6128 ou si vous avez branché une unité de disques. Appuyez simultanément sur la touche CTRL et la touche ENTER (en minuscules) puis appuyez sur PLAY de votre unité de cassettes et sur n'importe quelle touche.

Pour charger un disque:

Tapez RUN "MEXICO 86" et appuyez sur ENTER.

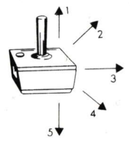
Le jeu se charge en deux parties. (A) Mode d'Entraînement et (B) Match de football principal.

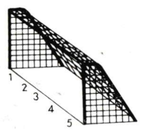
Les jeux se jouent comme suit, une fois que vous avez appuyé sur les touches appropriées, A ou B.

Mode d'Entraînement (Joystick uniquement)

Tir de penalty

En haut de l'écran, vous voyez un tableau contenant des chiffres. Votre score pour les 6 tentatives en cours est à gauche. A droite, les nombres représentent l'angle de pointage. Dans cette section, vous avez 6 tentatives avant d'obtenir votre score total et de revenir au menu. Après chaque tentative, vous pouvez revenir au menu lorsque l'écran affiche 'Q' to quit else continue' en appuyant sur Q. Pour commencer, déplacez rapidement le joystick de gauche à droite et vice versa, pour prendre de la vitesse. Une fois que votre homme est sur le point d'atteindre le ballon, appuyez sur le bouton de tir (fire) pour le coup de pied. Si vous appuyez sur fire trop tôt ou trop tard, vous serez disqualifié pour cette fois. Lorsque vous donnez le coup de pied, l'angle augmente jusqu'à ce que vous relâchiez la commande de tir (fire). Pendant que ceci survient, vous choisissez la direction dans laquelle vous désirez tirer. Exemple:





En relâchant le bouton de tir, vous faites partir le ballon. Si vous atteignez un angle de 90°, vous êtes disqualifié.

Contrôle du ballon

En ce cas, le score qui figure en haut de l'écran représente le nombre de coups tirés et le score maximum (dernier score par exemple) est affiché en bas. Pour commencer, faites marcher votre homme jusqu'au ballon puis arrêtez-le et appuyez sur le bouton de tir (fire). A partir de maintenant, le ballon ne doit plus s'arrêter. Si vous manquez le ballon, le série se termine. Vous pouvez soit simplement donner un coup de pied au ballon en appuyant sur fire (bouton de tir) ou le frapper du coup de genou en déplaçant le joystick vers la gauche et en appuyant sur fire (tir). Les coups de tête s'effectuent automatiquement si vous vous trouvez directement au-dessous du ballon. Si vous manquez le ballon, vous pouvez soit revenir au menu (appuyez sur q) soit faire une nouvelle tentative.

Interception de penalty

La configuration, les scores, etc sont exactement identiques que si vous tiriez un penalty. Lorsque c'est l'ordinateur qui tire, il vous suffit de vous déplacer vers la gauche et la droite pour plonger vers le ballon.

LE TOURNOI DE LA COUPE DE MONDE AU MEXIQUE

L'écran vous demande d'abord de sélectionner le nombre de joueurs (8 maximum). Chaque joueur doit choisir son équipe (10 équipes au choix).

Le joueur le plus proche du ballon (en général) est celui que vous contrôlez; il porte un short blanc. La logique du jeu vous permet de courir et de faire des passes tout comme dans le "vrai" football.

Commandes du jeu

Joueur 1: Joystick (0) et fire (tir) pour shooter ou faire une passe, ou touches de curseur et touche copy pour shooter et passer.

Joueur 2: W — vers le haut X — vers le bas A — vers la gauche D — vers la droite S — shooter ou passer, ou joystick (1) et bouton de tir pour shooter ou passer.

Quand vous entrez dans le mode de jeu, les joueurs sortent du tunnel et portent les maillots de couleurs appropriées.

En général, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus près du ballon, et, pour indiquer quel est ce joueur, son short change de couleur. Le gardien de but se contrôle à l'aide du bouton de tir du joystick si vous vous servez de la manette de jeu, ou de la touche shoot si vous utilisez les touches. Le programme va contrôler la direction du gardien de but (il plonge dans la direction du ballon).

Pour écouter la musique ou la supprimer, appuyez sur la touche 2.

Pour suspendre le jeu, appuyez sur la touche 1.

Si vous quittez l'ordinateur, il va automatiquement revenir au mode de démonstration. Pour repasser à l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement (SPACE bar).

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT
(Spectrum 48/128K)

Tapez LOAD " " et appuyez sur ENTER, puis sur PLAY du lecteur de cassettes.

Une fois le jeu chargé, l'écran vous présente le menu suivant:

Touches 1, 2 et 3	changement de joysticks
Touche 4	lance le programme de la Coupe du Monde
Touche 5	lance l'option d'Entraînement ("mise en forme")
Touche 6	lance le mode "Match d'entraînement"
Touche H	affiche un menu HELP

Contrôle du jeu

Les joueurs peuvent se contrôler au joystick ou au clavier.

Les commandes au clavier sont les suivantes:

Joueur 1		**Joueur 2**	
Vers le haut — I	Vers le bas — Q	Vers le haut — Ø	Vers le bas — O
Droite — S	Gauche — A	Droite — K	Gauche — J
Tir — Rangée inférieure		Tir — Rangée inférieure	

En outre, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

R — pause/reprise 6 — Pour jouer un jeu H — Instructions

Touche des majuscules + T — Abandon du jeu

LE TOURNOI DE LA COUPE DE MONDE AU MEXIQUE

Sélectionnez d'abord le nombre de joueurs à l'aide des touches 5 et 8 et ENTER.

Sélectionnez ensuite les équipes, à l'aide des touches 6 et 7 et ENTER.

La page HELP vous explique la plupart des raffinements du jeu.

Vous contrôlez le joueur qui est le plus proche du ballon.

Le gardien de but et les coups d'envoi sont contrôlés automatiquement. La logique du jeu vous permet de courir et de passer le ballon tout comme dans le "vrai" football.

Si, une fois le temps écoulé, c'est un match sans résultat, vous continuez à jouer durant la période supplémentaire (prolongation) et c'est la première équipe qui marque le but suivant qui gagne.

Le Mode Training vous permet de jouer un jeu (match), sans entrer dans le cadre de la Ligue de la Coupe du Monde. Vous pouvez jouer soit contre un autre joueur, soit contre l'ordinateur.

Practice Mode (Mode d'entraînement)

Ceci vous donne accès à un autre menu, dont les options sont les suivantes:

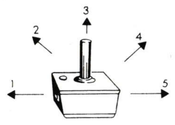
1 — Tirs de penalties 3 — Contrôle du ballon
2 — Interceptions de penalties 4 — Menu principal

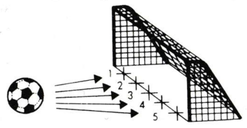
Le numéro 4 vous renvoie à l'écran du Menu Principal. Les autres options sont les suivantes:

Tirs de Penalties

Pour accélérer, déplacez rapidement le joystick vers la gauche et la droite. Ceci fait courir l'homme vers le ballon; plus vous opérez vite, plus il court rapidement.

Quand il a atteint la balle, appuyez sur le bouton de tir et l'angle de tir du ballon va augmenter jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. En déplaçant le joystick tout en maintenant le bouton enfoncé, vous pointez le curseur à l'endroit du but vers lequel le joueur va tirer la balle (Fig. 1).





Une fois le ballon tiré, le gardien va automatiquement tenter de l'intercepter (et y réussit généralement). Si vous marquez un but, un point vient s'ajouter à votre score.

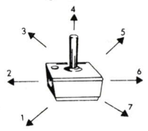
Un message va apparaître à droite des panneaux publicitaires une fois que vous aurez tiré, Ce sont 'you missed the ball,' 'over,' 'saved' ou 'GOAL !!!!' (vous avez loupé le ballon, coup trop haut, intercepté, ou BUT !!!!). Aucun message n'est affiché si votre ballon n'atteint même pas le but.

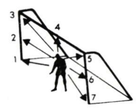
Fig. 2 — Visualisation

Angle of ball Speed of man Score

Interceptions de Penalties

Plus ou moins la même chose que le tir de penalties, sauf que c'est l'ordinateur qui tire et c'est vous qui tentez d'intercepter. Une fois que l'ordinateur a tiré le ballon, vous pouvez placer votre gardien de but dans l'une de huit positions. Si vous n'agissez pas sur le joystick (mouvement 8), le gardien de but demeure où il est et ne bouge pas.





Il est possible d'intercepter n'importe quel coup. 'Goal,' 'saved' (but, intercepté), etc vont apparaître comme lorsque vous tirez un penalty. Une fois que vous avez plongé, vous ne pouvez plus changer de direction.

Après six tentatives, qu'il s'agisse de marquer ou d'intercepter un penalty, le score clignote. Si vous appuyez sur fire, vous obtenez six autres tentatives, sans quoi vous repassez au menu.

Après chaque tentative de but, appuyez sur fire (commande de tir) pour repartir.

Contrôle du Ballon

Pour commencer, avancez-vous jusqu'à la balle et donnez-lui un coup de pied. Dans cette section, seul le score est utilisé; l'angle et la vitesse ne comptent pas.

Maintenez le ballon en l'air aussi longtemps que possible; lorsqu'il frappe le sol, appuyez sur fire (tir): le score clignote.

Si vous appuyez à nouveau sur fire, vous aurez une autre tentative, sans quoi vous reviendrez au menu principal.

Et maintenant, à vous de prendre part à la Coupe du Monde 1986 au Mexique; alors, préparez-vous, sortez sur le terrain et allez-y carrément!

©U.S. Gold Ltd.

Tous droits réservés. Produit au Royaume-Uni sous licence par U.S. Gold Ltd., Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY, Angleterre.

Ce programme demeure protégé par Copyright. Les radiodiffusions, diffusions télévisées, présentations publiques, copies, enregistrements, locations, leasings et ventes dans le cadre de tout programme d'échange ou de ré-achat, et de quelque manière que ce soit, sont strictement interdits.

Programmation: AS Designs.

WORLD CUP CARNIVAL

World Cup Carnival ist eine authentische Simulation der Fußballweltmeisterschaften 1986 in Mexiko, zu der auch ein spieltechnisches Training und eine Rangtabelle gehört. Bevor das Spiel geladen und gespielt wird, sollten diese Anleitungen genau durchgelesen werden.

LADEANLEITUNG EN: *(Commodore 64/128)*

Kassette — SHIFT-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken und dann die PLAY-Taste am Kassettenrekorder betätigen.

Diskette — LOAD "*", 8, 1 tippen und dann RETURN-Taste drücken.

Das Programm wird automatisch geladen und gefahren. Wenn das Spiel geladen ist, erscheint nach Drücken der Leertaste die Aufforderung zur Wahl von Practice Mode (Taste 1 — Training) oder Tournament (Taste 2 — Weltmeisterschaft).

Spielsteuerung

Spieler 1	**Spieler 2**
Steuerknüppel (Anschluß 1)	Steuerknüppel (Anschluß 2)
Tastatur (wie auf dem Bildschirm gezeigt)	Tastatur (wie auf dem Bildschrim gezeigt)

Feuertaste oder Feuerknopf für Schuß, Paß, Spielerwechsel oder Torwartsteuerung.

Practice Mode (Training)

Im Training kann der Spieler seine Ballkontrolle, Strafstoßausführung und Strafstoßabwehr verbessern. Für diesen Teil des Spiels muß der Steuerküppel in Anschluß 1 benutzt werden.

Ball Control (Ballkontrolle)

Der Spieler wird mit dem Steuerknüppel gesteuert. Wenn er in der richtigen Position ist und mit dem Steuerknüppel nach oben der Feuerknopf gedrückt wird, wird der Ball mit der linken Fußspitze oder dem linken Knie des Spielers in die Luft gestoßen. Wenn der Feuerknopf mit dem Steuerknüppel nach unten gedrückt wird, führt der rechte Fuß oder das rechte Knie des Spielers die gleiche Bewegung aus. Wenn der Ball in der richtigen Höhe ist und der Feuerknopf gedrückt wird, während der Steuerknüppel in keine bestimmte Richtung zeigt, kann der Spieler einen Kopfball schießen. Der laufende Spielstand und der höchste Punktestand werden auf dem Bildschirm angezeigt. Der Ball darf auf dem Boden hüpfen, aber wenn er zur Ruhe kommt, wird die laufende Punktezahl gelöscht. Um zum Trainingsmenü zurückzukehren, wird die Taste Q gedrückt.

Strafstöße

Strafstöße können ausgeführt oder abgewehrt werden. Der Spieler hat sechs Schüsse frei und die Zahl der Schüsse, der Tore und der gehaltenen Bälle sowie die Stoßkraft werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Strafstoßausführung

Die höchstmögliche Stoßkraft wird erreicht, indem der Steuerknüppel so schnell wie möglich im Wechsel nach rechts und links geschoben wird. Die Schußrichtung wird im letzten Moment vor dem Schuß mit dem Steuerknüppel festgelegt. Bei niedriger Stoßkraft fliegt der Ball langsam und hoch und je stärker der Stoß ist, desto gerader und genauer ist die Flugbahn.

Strafstoßabwehr

Die Richtung, in die der Torwart hechten soll, wird mit dem Steuerknüppel gewählt und der Zeitpunkt mit dem Feuerknopf. Er kann aber auch einfach stehenbleiben.

DAS WELTMEISTERSCHAFTEN TURNIER 1986 IN MEXIKO

Nach der Aufforderung zur Auswahl der Spielerzahl (bis zu 8) kann jeder Spieler eine von 10 Nationalmannschaften auswählen.

Durch die besondere Logik des Spiels können die Spieler genauso laufen und den Ball abspielen wie in einem richtigen Fußballspiel. Generell wird immer der Spieler gesteuert, der dem Ball am nächsten ist. Dieser Spieler ist an einer Änderung der Farbe seines Trikots zu erkennen. Wenn der Spieler gewechselt werden soll, wird der Feuerknopf gedrückt, dann geht die Kontrolle auf den Spieler über, der dem Ball am nächsten ist. Die Trikotfarben der Spieler sind so authentisch wie möglich, aber für Mannschaften mit grünen Hemden wurde als Kompromißlösung dunkelblau verwendet. Wenn zwei Mannschaften die gleichen Hemden haben, bekommt die zweite Mannschaft einen durchgehend schwarzen Dreß.

Der Torwart kann auf den Ball hechten, wenn der Feuerknopf gedrückt wird. Bei Computersteuerung hechtet er automatisch in Richtung des Balls.

Außerdem kann die Musik mit den Tasten F3/F1 ein- und ausgeschaltet werden.

Das Spiel kann mit der Taste F5 unterbrochen und mit F7 wieder aufgenommen werden.

Der Turnierverlauf wird am Ende jedes Spiels in einer Tabelle dargestellt.

Wenn der Computer unbedient bleibt, schaltet er automatisch auf ein Demonstrationsspiel um. Es kann durch Drücken der Leertaste unterbrochen werden, wonach die Titelseite wieder erscheint.

LADEANLEITUNG: *(Commodore C16)*

Es ist zu beachten, daß das Spiel in zwei getrennten Teilen geladen wird.

SEITE EINS: Das Spiel World Cup Mexico '86

SEITE ZWEI: Strafstoßtraining + Ballkontrolle

WORLD CUP MEXICO 1986: SEITE EINS

Laden:

LOAD tippen und RETURN-Taste drücken, dann PLAY-Taste am Kassettenrekorder betätigen. Daraufhin leert sich der Bildschrim, bis die Titelseite und die Aufforderung zum Drücken der Leertaste erscheint.

Spielverlauf:

Nach dem Laden wird mit den Tasten A oder B angegeben, ob 1 oder 2 Personen mitspielen, Danach werden acht Mannschaften vorgestellt, aus denen sich jeder Spieler seine Mannschaft aussuchen kann.

Die Mannschaften werden dann in Spielrunden eingeteilt. Wenn zwei Personen mitmachen, spielen sie in der ersten Runde gegeneinander. Der Punktestand der computergesteuerten Spiele wird durch Drücken der Leertaste abgefragt. Am Ende wird der Gewinner der Weltmeisterschaft angezeigt und zum Menü zurückgekehrt.

Bei Aufnahme des Spiels kommt Spieler 1 im gelben Trikot und Spieler 2 im blauen Trikot auf den Platz gelaufen, und zwar unabhängig davon, für welche Länder sie spielen.

Die Spielsteuerung erfolgt mit den folgenden Bedienungsteilen:

Spieler 1: Z — links X — rechts ; — aufwärts / — abwärts Paß oder Schuß

Steuerknüppel Anschluß 1 mit Feuerknopf für Paß oder Schuß.

Spieler 2: Steuerknüppel in Anschluß 2.

Durch die besondere Logik des Spiels können die Spieler genauso laufen und den Ball abspielen wie in einem richtigen Fußballspiel. Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist, kann er auf Druck der Leertaste oder der Feuertaste die Steuerung des Spielers übernehmen, der dem Ball am nächsten ist. Dieser Spieler ist an der Farbänderung seines Trikots zu erkennen.

Während des Spiels kann durch Drücken der Taste 1 zeitweilig pausiert werden.

Wenn der Computer unbedient bleibt, schaltet er automatisch auf ein Demonstrationsspiel um. Es kann durch Drücken der Leertaste unterbrochen werden, wonach die Titelseite wieder erscheint.

PRACTICE MODE: SEITE ZWEI

Seite zwei einlegen, LOAD tippen und RETURN-Taste drücken, dann PLAY—Taste am Kassettenrekorder betätigen.

Nach dem Laden werden die folgenden Möglichkeiten zur Wahl gestellt:

1) Penalty Practice (Strafstoßtraining)
2) Ball Control (Ballkontrolle)

Die Auswahl wird durch Drücken der entsprechenden Zahl getroffen.

Strafstoßtraining

Der Spieler hat dreimal die Chance, durch einen Strafstoß ein Tor zu schießen. Zum Anlauf werden die Tasten Z und X im schnellen Wechsel betätigt (oder der Steuerknüppel abwechselnd nach rechts und links geschoben). Je schneller die Tasten betätigt werden, desto mehr Kraft geht in den Schuß. Kurz vor Ballabgabe wird der Ball durch Drücken der Leertaste (oder des Feuerknopfs) abgeschossen. An diesem Punkt kann die Ballrichtung durch Drücken der Z-Taste nach links oder der X-Taste nach rechts (oder mit dem Steuerknüppel nach links bzw. rechts) gesteuert werden.

Die Flugbahn des Balls hängt von der Schußrichtung und der Geschwindigkeit des Spielers beim Abschuß ab.

Ballkontrolle

Eine Uhr zählt 6 Computerminuten ab (Realzeit etwa 30 Sekunden) und während dieser Zeit muß der Ball im Zickzack um Hindernisse gedribbelt werden. Der Spieler kann schneller laufen, wenn er den Ball nicht dribbelt, d.h. wenn er den Ball vor sich herschießt. In diesem Abschnitt werden folgende Bedienungstasten benutzt:

Z — links X — rechts ; — aufwärts / — abwärts LEERTASTE — Schuß

Übliche Steuerknüppelbewegungen und Feuertaste für Schuß.

Wenn der Spieler in ein Hindernis läuft, hält er ganz an. Wenn der Spieler auf die falsche Seite eines Hindernisses läuft, wird er disqualifiziert. Wenn seine Zeit abgelaufen ist, wird der Spieler darüber informiert, wie viele Male er die Strecke auf und ab gelaufen ist.

Wenn Strafstoßtraining und Ballkontrolle gemeistert sind, können die Weltmeisterschaften '86 beginnen (PROGRAMM DURCH AUS- UND WIEDEREINSCHALTEN DES COMPUTERS LÖSCHEN) SEITE EINS DER KASSETTE EINLEGEN.

LADEANLEITUNG EN: *(Amstrad)*

Kassette

SHIFT-Taste gedrückt halten, @ antippen, SHIFT-Taste loslassen. Bei den Modellen 664 oder 6128 und wenn ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist TAPE tippen. CTRL und kleine ENTER-Taste gleichzeitig betätigen, danach PLAY-Taste am Kassettenrekorder und beliebige Computertaste drücken.

Diskette

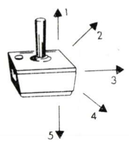
RUN "MEXICO 86" tippen und ENTER-Taste drücken.

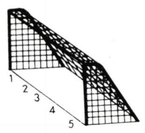
Das Spiel wird in zwei Teilen geladen: (A) Training und (B) Hauptspiel. Nach Betätigung der gewünschten Taste (A oder B) werden die Spiele wie folgt gespielt:

Practice Mode (Training) Nur mit Steuerknüppel

Strafstoßausführung

Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich ein Zahlenfeld. Links steht der Punktestand für die laufenden 6 Versuche. Die Zahlen rechts geben den Schußwinkel an. In diesem Teil hat der Spieler sechs Versuche, wonach der Gesamtpunktestand angegeben und zum Menü zurückgekehrt wird. Nach jedem Durchgang, wenn der Hinweis 'Q to quit else continue' erscheint, kann der Spieler durch Drücken der Taste Q zum Menü zurückkehren. Zum Anlauf wird der Steuerknüppel im schnellen Wechsel nach rechts und links geschoben. Wenn der Spieler kurz vor dem Ball ist, wird zum Schuß die Feuertaste gedrückt. Wenn die Feuertaste zu früh oder zu spät gedrückt wird, wird der Spieler für diese Runde disqualifiziert. Beim Schuß nimmt der Flugwinkel so lange zu, bis der Feuerknopf losgelassen wird. Gleichzeitig wird mit dem Steuerknüppel die Richtung gewählt, in die der Ball geschossen werden soll. Beispiel:





Der Schuß erfolgt beim Loslassen des Feuerknopfs. Wenn der Winkel auf 90° ansteigt, wird der Spieler disqualifiziert.

Ballkontrolle

In diesem Fall wird in der Tabelle am oberen Bildschirmrand die Anzahl der Schüsse angegeben, Hi-Score (der beste Punktestand) am unteren Rand. Zum Trainingsbeginn auf den Ball zugehen, dann anhalten und die Feuertaste drücken. Von nun an muß der Ball in Bewegung bleiben. Wenn der Ball nicht getroffen wird, wird der Versuch abgebrochen. Der Ball kann entweder einfach geschossen oder durch eine Linksbewegung des Steuerknüppels und Betätigung des Feuerknopfs gedribbelt werden. Kopfschüsse erfolgen automatisch, wenn der Spieler direkt unter dem Ball steht. Wenn der Ball nicht getroffen wird, kann mit der Taste Q zum Menü zurückgekehrt oder weitergemacht werden.

Strafstoßabwehr

Spielanordnung und Zählweise u.s.w. sind hier die gleiche wie bei der Strafstoßausführung. Wenn der Computer einen Strafstoß ausführt, muß der Torwart nach rechts oder links auf den Ball zuhechten.

DAS WELTMEISTERSCHAFTEN TURNIER 1986 IN MEXIKO

Nach der Aufforderung zur Angabe der Teilnehmerzahl (bis zu 8) kann jeder Teilnehmer eine von 10 Mannschaften auswählen.

Generell wird der Spieler in der weißen Hose gesteuert, der dem Ball am nächsten ist. Durch die besondere Logik des Spiels können die Spieler genauso laufen und den Ball abspielen wie in einem richtigen Fußballspiel.

Spielsteuerung

Spieler 1: Steuerknüppel (O) und Feuertaste für Schuß und Paß oder Cursortasten und COPY-Taste für Schuß und Paß.

Spieler 2: W — aufwärts X — abwärts A — links D — rechts S — Schuß und Paß oder Steuerknüppel (1) und Feuertaste für Schuß und Paß.

Bei Aufnahme des Spiels kommen die Spieler mit den Trikots in den entsprechenden Farben auf den Platz gelaufen.

Generell wird der Spieler gesteuert, der dem Ball am nächsten ist, und um kenntlich zu machen, welcher Spieler das ist, ändert sich die Farbe seiner Hosen. Der Torwart kann mit dem Steuerknüppel kontrolliert werden. Geschossen wird der Ball mit der Feuertaste am Steuerknüppel, bei Tastaturbedienung mit der Schußtaste. Die Richtung, in die der Torwart hechtet, wird vom Programm automatisch gesteuert.

Darüber hinaus kann die Musik mit der Taste 2 ein- und ausgeschaltet werden.

Wenn der Computer eine Weile unbedient bleibt, schaltet er automatisch auf ein Demonstrationsspiel um. Es kann durch Drücken der Leertaste unterbrochen werden, wonach die Titelseite wieder erscheint.

LADEANLEITUNG: *(Spectrum 48/128K)*

LOAD " " tippen und ENTER drücken, danach PLAY-Taste am Kassettenrekorder betätigen.

Wenn das Spiel geladen ist, erscheint auf dem Bildschirm das folgende Menü:

Tasten 1, 2 und 3	Steuerknüppelwechsel
Taste 4	Weltmeisterschaft
Taste 5	Training
Taste 6	Übungsbetrieb
Taste H	HELP-Menü

Spielsteuerung

Die Spieler können mit dem Steuerknüppel oder der Tastatur gesteuert werden. Die Tastaturbedienung erfolgt über folgende Tasten:

Spieler 1		**Spieler 2**	
Aufwärts — I	Abwärts — Q	Aufwärts — Ø	Abwärts — O
Rechts — S	Links — A	Rechts — K	Links — J
Schuß — untere Tastenreihe		Feuer — untere Tastenreihe	

Außerdem können die folgenden Tasten benutzt werden:

R — Pause ein/aus 6 — Ein Spiel spielen H — Anleitungen

Umschaltetaste + T — Spiel abbrechen.

DAS WELTMEISTERSCHAFTEN TURNIER 1986 IN MEXIKO

Zuerst wird mit den Tasten 5 und 8 die Zahl der Spieler festgelegt und durch Drücken der ENTER-Taste eingegeben.

Dann werden mit den Tasten 6 und 7 die Mannschaften ausgewählt und mit ENTER eingegeben.

Die HELP-Anleitungen erklären den größten Teil des eigentlichen Spiels.

Es wird immer der Spieler gesteuert, der dem Ball am nächsten ist. Der Torwart und die Anstöße werden automatisch gesteuert.

Durch die besondere Logik des Spiels können die Spieler genauso laufen und den Ball abspielen wie in einem richtigen Fußballspiel.

Wenn das Spiel nach Ablauf der normalen Spielzeit unentschieden ist, gibt es eine Verlängerung und die Mannschaft gewinnt, die das nächste Tor schießt.

Im Training kann ein Spiel gespielt werden, ohne daß die Mannschaft in die Weltmeisterschaftstabelle kommt. Dabei kann entweder gegen einen anderen Spieler oder gegen der Computer gespielt werden.

Practice Mode (Übungsbetrieb)

Diese Betriebsart gestattet den Zugriff auf ein weiteres Menü. Die Auswahlmöglichkeiten sind:

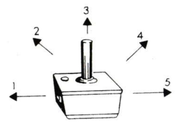
1 — Strafstoßausführung 3 — Ballkontrolle
2 — Strafstoßabwehr 4 — Hauptmenü

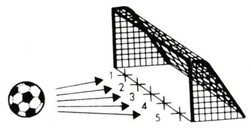
Letztere Möglichkeit führt zum Hauptmenü zurück. Die anderen Auswahlmöglichkeiten sind:

Strafstossausführung

Zum Anlauf wird der Steuerknüppel im schnellen Wechsel nach links und rechts geschoben. Dadurch läuft der Spieler auf den Ball zu, und zwar um so schneller, je schneller der Steuerknüppel hin- und herbewegt wird.

Wenn er den Ball erreicht hat, Feuertaste betätigen. Der Winkel, in dem der Ball geschossen wird, ist um so größer, je länger die Feuertaste gedrückt bleibt. Wenn der Steuerknüppel bewegt wird, während der Feuerknopf gedrückt ist, wird der Cursor auf den Teil des Tors ausgerichtet, in den der Ball geschossen wird (Abb. 1).

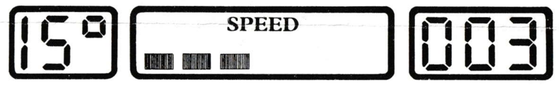




Der Torwart versucht automatisch, den Ball zu halten (was ihm meistens gelingt); wenn der Spieler ein Tor schießt, bekommt er einen Punkt.

Nach dem Schuß erscheint rechts von den Reklametafeln einer der folgenden Hinweise: you missed the ball (Ball nicht getroffen), over (Ball ging über's Tor), saved (gehalten) oder GOAL !!!! (Tor !!!!). Wenn der Ball das Tor noch nicht einmal erreicht, erscheint kein Hinweis.

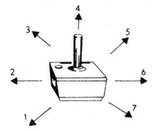
Abb. 2 — Bildschirm

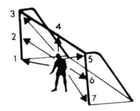


Angle of ball Speed of man Score

Strafstossabwehr

Dieser Spielteil verläuft fast genauso wie die Strafstoßausführung, aber diesmal schießt der Computer die Bälle und der Spieler muß als Torwart versuchen, sie zu halten. Wenn der Computer den Ball abgeschossen hat, kann der Torwart in eine von acht Abwehrpositionen gebracht werden. Wenn der Steuerknüppel nicht bewegt wird (Bewegung 8), bleibt der Torwart stehen, wo er ist.





Grundsätzlich können alle nur denkbaren Strafstöße gehalten werden. Wie bei der Strafstoßausführung erscheinen auch hier die Hinweise Goal (Tor), saved (gehalten) u.s.w. Während eines Hechtsprungs kann die Richtung nicht geändert werden.

Nach sechs Schüssen auf das Tor sowohl bei der Ausführung als auch bei der Abwehr von Strafstößen blinkt der Punktestand auf dem Bildschirm auf. Wenn an dieser Stelle der Feuerknopf gedrückt wird, können weitere sechs Versuche gestartet werden; ansonsten geht es zurück zum Menü.

Nach jedem Torversuch zur Wiederaufnahme des Spiels die Feuertaste drücken.

Ballkontrolle

Zur Aufnahme des Trainings zum Ball gehen und ihn anstoßen. In diesem Teil des Programms zählt nur der Punktestand; Winkel und Geschwindigkeit werden ignoriert.

Der Ball muß so lange wie möglich in der Luft gehalten werden. Wenn der Ball auf dem Boden auftrifft, Feuertaste drücken, dann blinkt der Punktestand auf.

Wenn die Feuertaste nochmals gedrückt wird, kann ein weiterer Versuch gestartet werden; ansonsten geht es zurück zum Hauptmenü.

Jetzt hast du die Chance, an den Weltmeisterschaften 1986 in Mexiko teilzunehmen; also hol tief Luft, lauf hinaus auf das Spielfeld und zeig, was du kannst!

©U.S. Gold Ltd.

Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in Großbritannien unter Lizenz von U.S. Gold Ltd., Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY, England.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unerlaubte Ausstrahlung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, Vervielfältigung oder Aufnahme, Verleih, Vermeitung und Verkauf im Rahmen von Austausch- oder Rückkaufprogrammen jeglicher Art verboten.

Programmierung durch AS Designs.