



INSTRUCTIONS

ANLEITUNG

ISTRUZIONI

Loading Instructions

CBM 64/128 Cassette:
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder and follow screen prompts.

CBM 64/128 Disk:
Type **LOAD"/"8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

Spectrum Cassette:
Type **LOAD** " and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

Amstrad Cassette:
Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys then press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

Amstrad Disk:
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

Atari ST 520/1040/Mega:
Insert disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.

CBM Amiga 500/1000/2000 Series:
Insert disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.

IBM PC & Compatibles:
Follow standard start up procedure. At the '**A>**' prompt, place the program disk in drive A and type **ITALY90**, then press **RETURN**.

PLAY THE GAME

PLAYER CONTROL

For either team, the player you have direct control over is highlighted as follows:

CBM 64/128: The colour of the player's shirt flashes between white and the team colour.

SPECTRUM: A large 'solid' arrow is positioned below the player of team one and 'hollow' arrow below player team two.

NOTE: The remaining players of team 1 have smaller 'solid' arrows positioned below them.

AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: A large arrow of the same colour as the team is positioned below the player being controlled.

Control of the 'highlighted' player continues until either, movement stops, at which, the player of the same team who is closest to the ball becomes active.

BALL CONTROL

The ball is able to move freely around the pitch when it is kicked but as soon as it is within a small distance of any player it will be automatically 'trapped'.

The ball is then moved to a position relative to the direction of the player.

Once a player has control of the ball, it will stay 'locked' to him until it is either kicked or taken from him by another player.

KICKING THE BALL

When your player is in possession of the ball he can kick it in the direction he is facing by holding down **'FIRE'** and releasing it when required. The amount of time **'FIRE'** is held down, combined

with the player's strength determines the speed of the ball when it is kicked. There is a maximum amount of time that the button can be held down before the ball is kicked automatically. You may also 'chip' the ball by reversing the direction of your player immediately after kicking it.

N.B. More powerful kicks will cause the ball to travel above the ground automatically.

HEADING THE BALL

When the ball is close to your player, but still in the air, you can 'head' the ball by pressing and releasing **'FIRE'**. However, holding down **'FIRE'** has no effect on the speed of the ball.

TACKLING

There are two ways that your player can tackle: **'Normal Tackle'**

If your player's attempting to tackle, facing the player in possession, he has a chance of taking the ball according to the relative skill factors of the players. If your player is behind, however, he cannot tackle in this fashion.

'Sliding Tackle'

When your player is not in possession of the ball, pressing **'FIRE'** will initiate a 'sliding tackle'. This causes your player to 'slide' in the direction he was facing, during which time he cannot be controlled. If your player comes close to the player in possession of the ball whilst he is sliding, he may or may not take the ball, according to the relative skill factors. However, if your player 'slides' in from behind the other player, there is a chance a foul will occur.

GOALKEEPERS

If your goalie is under 'control' he moves in the same fashion as the other players. However, if the ball is not under the control of your team and the player closest to the ball is from the opposing side then **'FIRE'** combined with the direction of the joystick causes the goalie to dive.

SET PIECES

The various 'set pieces' (i.e. Kick Off, Throw In, Corner Kick, Goal Kick, Free Kick and Penalty) that occur during the game all behave in a similar fashion with regards to control of the player in possession of the ball. Namely, the direction and speed of the ball when it leaves the player. In all cases, play is suspended until **'FIRE'** is pressed and released.

ATARI ST/CBM AMIGA/IBM Users note:

Goal Kicks and Corners: These take the form of animated sequences in which a player is seen to run to the ball and kick it, when **'FIRE'** is pressed. The direction and length of time **'FIRE'** is held down still determines the ball's direction and speed.

Penalties: These take the form of a separate graphic screen, using the viewpoint of the player who is taking the penalty. As before, the direction of the joystick determines the region of the goalmouth that either the ball will travel towards or the goalie will dive towards. **'FIRE'** causes the player to kick the ball or the goalie to dive in that direction.

KEYBOARD CONTROLS

	CB4	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Move Player up pitch		Q	Q			Q
Move Player down pitch		A	A			A
Move Player LEFT	O	O			O	O
Move Player RIGHT	P	P			P	P
FIRE	SPACE	SPACE			SPACE	ESPACE
Toggles Hold/Pause Mode	RUN/STOP Q	CAPS+H CAPS+T	SHIFT+H SHIFT+T	SHIFT+H SHIFT+T	SHIFT+H SHIFT+T	RUN/STOP Q
Quit Game						

*Direction keys and **'FIRE'** are user definable.

Spectrum version supports both Sinclair and Kempston joysticks. IBM version supports both Standard Analog and Amstrad digital joysticks.

Joystick control on CBM 64/128, Atari ST and CBM Amiga machines.

Joystick ports as follows:

CBM 64/128 – Port 1 – Player 1

Port 2 – Player 2/Computer

CBM AMIGA – Port 1 – Player 2/Computer

Port 2 – Player 1

ATARI ST – Port 0 – Player 2/Computer

Port 1 – Player 1

Program by Tiertex

© 1990 US Gold Ltd. All rights reserved. Manufactured and distributed by US Gold Ltd., Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner strictly prohibited.



TACKLER

Votre joueur peut tackler de deux façons différentes:

'Tackle Normal'

Si votre joueur essaie de tackler, face au joueur en possession du ballon, sa chance d'emparer du ballon varie en fonction du niveau des joueurs. Si votre joueur se trouve derrière, cependant, il ne peut pas faire de tackle de cette manière.

'Tackle glissant' ('Sliding Tackle')

Lorsque votre joueur n'est pas en possession du ballon, vous commencerez un 'tackle glissant' en appuyant sur le bouton **'FEU'**. Ceci provoque le 'glissement' de votre joueur dans la direction à laquelle il faisait face, pendant ce temps, vous n'en avez pas le contrôle. Si votre joueur s'approche du joueur en possession de la balle pendant qu'il est en train de 'glisser', il peut s'emparer ou non du ballon, en fonction du son niveau et de celui des autres joueurs. Cependant, si votre joueur surgit de derrière l'autre joueur en 'glissant', il risque d'y avoir faute.

GARDIENS DE BUT

Si votre gardien de but est sous 'contrôle', il se déplace de la même façon que les autres joueurs. Cependant, si le ballon n'est pas sous le contrôle de votre équipe et si le joueur le plus proche du ballon est du camp adverse, alors en appuyant sur **'FEU'** et en orientant votre joystick, vous ferez plonger le gardien de but.

COUPS AVEC BALLE ARRETEE

Les différents 'coups avec balle arrêtée' (c.à.d. Coup d'Envoi, Remise en Jeu, Corner, Dégagement aux 6 mètres, Coup Franc et Pénalty) qui ont lieu pendant le jeu, ont tous un comportement similaire, en fonction du contrôle du joueur en possession du ballon. A savoir, de la direction et de la vitesse du ballon lorsqu'il quitte le joueur. Dans tous les cas, le jeu est interrompu jusqu'à ce que l'on appuie le bouton **'FEU'**.

POUR ATARI ST/CBM AMIGA/IBM.

Remarques:

Dégagements aux 6 mètres et Corners: Se présentent sous forme de séquences animées dans lesquelles on voit un joueur courir vers le ballon et tirer lorsque l'on appuie sur **'FEU'**. La direction ainsi que la durée pendant laquelle le bouton **'FEU'** est maintenu enfoncé déterminent toujours la direction et la vitesse du ballon.

Pénalités: Se présentent sous forme d'un écran graphique séparé, le point de vue étant celui du joueur qui tire le pénalty. Comme précédemment, la direction du joystick détermine l'endroit de l'entrée des buts vers lequel le ballon se dirigera ou le gardien de but plongera. En appuyant sur **'FEU'**, le joueur tirera dans le ballon ou le gardien de but plongera dans cette direction.

COMMANDES DE CLAVIER

	CB4	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Déplacer le Joueur vers le haut du terrain		Q	Q			Q
Déplacer le Joueur vers le bas du terrain		A	A			A
Déplacer le Joueur vers la GAUCHE	O	O				O
Déplacer le Joueur vers la DROITE	P	P				P
FEU	ESPACE	ESPACE				ESPACE
Mode Pause	RUN/STOP	CAPS+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H	SHIFT+H
Marche/Arrêt						
Quitter le Jeu	Q	CAPS+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T	SHIFT+T

*Les touches de direction et la touche **'FEU'** sont définissables par l'utilisateur. Avec la version Spectrum, on peut utiliser indifféremment un joystick Sinclair ou Kempston.

Avec la version IBM, on peut utiliser indifféremment le joystick digital Analog standard ou Amstrad.

Contrôle Joystick sur les ordinateurs CBM 64/128, Atari ST et CBM Amiga.

Entrées de Joystick comme suit:

CBM 64/128 – Entrée 1 – Joueur 1

Entrée 2 – Joueur 2/Ordinateur

CBM AMIGA – Entrée 1 – Joueur 2/Ordinateur

Entrée 2 – Joueur 1

ATARI ST – Entrée 0 – Joueur 2/Ordinateur

Entrée 1 – Joueur 1

Programme par Tiertex

© 1990 US Gold Ltd. Tous droits réservés. Produit et distribué par US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Le Copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de réachat et sous toute forme, sont strictement interdits.

DONNER UN COUP DE TETE

Lorsque le ballon est proche de votre joueur, mais encore en l'air, vous pouvez faire une tête en appuyant sur le bouton **'FEU'**, et en le relâchant ensuite. Cependant, si vous maintenez le bouton **'FEU'** enfoncé, cela n'aura aucun effet sur la vitesse du ballon.

ITALY 1990

INSTRUCTIONS

ANLEITUNG

ISTRUZIONI

Laden

CBM 64/128 Kassette:
SHIFT und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken, dann RETURN drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.

CBM 64/128 Disk:
LOAD***,8,1 eingeben und RETURN drücken. Spiel lädt und startet automatisch.

Spectrum Kassette:
LOAD*** geben und ENTER drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.

Schneider Kassette:
CTRL- und kleine ENTER-Tasten gleichzeitig drücken. PLAY auf dem Kassettenrekorder drücken und den Bildschirmanweisungen folgen.

Schneider Disk:
RUN/DISK eingeben und ENTER drücken. Spiel lädt und startet automatisch. Bildschirmanweisungen folgen.

Atari ST 520/1040:
Diskette ins Laufwerk einlegen und Computer anschalten. Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM Amiga 500/1000/2000 Serien:
Diskette ins Laufwerk einlegen und Computer anschalten. Spiel lädt und läuft automatisch.

IBM PC & Kompatibile:
Den Computer wie gewöhnlich starten. Wenn 'A>' erscheint, Programmdiskette in Laufwerk A eingeben ITALY90 eintippen und RETURN drücken.

DAS SPIEL SPIELEN

SPIELERSTEUERUNG

In jeder Mannschaft ist der Spieler, den man direkt steuert, wie folgt hervorgehoben:

CBM 64/128: Die Farbe des Spielerhemdes wechselt zwischen weiß und der Mannschaftsfarbe.
SPECTRUM: Ein großer, "voller" Pfeil befindet sich unter dem Spieler der Mannschaft 1, ein "leerer" Pfeil ist unter dem Spieler der Mannschaft 2. BEACHTE: Unter den restlichen Spielern von Mannschaft 1 befinden sich kleinere "volle" Pfeile.
AMSTRAD/ATARI ST/CBM AMIGA/IBM PC: Ein großer Pfeil in der Mannschaftsfarbe befindet sich unter dem gesteuerten Spieler.

Die Steuerung dieses "hervorgehobenen" Spielers läuft solange weiter, bis die Bewegung aufhört und der Spieler derselben Mannschaft, der dem Ball am nächsten ist, aktiv wird.

BALLSTEUERUNG

Wenn der Ball geschossen wird, kann er sich frei auf dem Spielfeld bewegen, sobald er jedoch in die Nähe eines Spielers kommt, wird er gestoppt.

Der Ball wird dann in eine Position relativ zu der Richtung des Spielers gebracht.

Wenn ein Spieler den Ball kontrolliert, bleibt dieser solange bei ihm, bis er weggeschickt wird, oder ein anderer Spieler ihn ihm wegnimmt.

SCHIESSEN

Wenn Ihr Spieler in Ballbesitz ist, kann er ihn in die Richtung, in die er schaut, schießen, indem FEUER gedrückt und dann wieder losgelassen wird. Die Zeitspanne des FEUER Drucks plus die Spielerstärke bestimmen die Schußgeschwindigkeit des Balls. Die Zeitspanne, in der man FEUER drücken kann, ist auf ein Maximum begrenzt, danach wird der Ball automatisch geschossen. Man kann den Ball auch anheben (chippen), indem man die Richtung des Spielers unmittelbar nach Abschuß des Balles umdreht. N.B.: Durch kräftigere Schüsse fliegt der Ball automatisch über dem Boden.

KOPFBALL

Fliegt der Ball in der Nähe eines Spielers, kann er ihn köpfen, indem man FEUER drückt und losläßt. Wird FEUER gedrückt gehalten wird, beeinflußt dies die Geschwindigkeit des Balles nicht.

STÖREN

Es gibt für Ihre Spieler zwei Angriffsmöglichkeiten:
"Normaler Angriff"

Wenn Ihr Spieler einen anderen angreift, bestimmt die relative Wendigkeitrate des Spielers in Ballbesitz die Chancen ihm den Ball abzunehmen. Wenn Ihr Spieler sich hinter dem Gegner in Ballbesitz befindet, kann er diese Angriffsart nicht benutzen. Hineinrutschen

Wenn Sie den Feuerknopf drücken, rutscht Ihr Spieler in den Gegner hinein. Der Spieler "gleitet" in seine Blickrichtung und kann während dieser Zeit nicht kontrolliert werden. So kann er dem Gegner in Ballbesitz abhängig von seiner relativen Wendigkeitrate den Ball abnehmen. Wenn Ihr Spieler jedoch von hinten in den Gegner hineinrutscht, besteht die Möglichkeit eines Fouls.

TORHÜTER

Der Torhüter wird genauso kontrolliert, wie die anderen Spieler. Wenn Sie den Ball jedoch nicht kontrollieren, sondern der Gegner, bringen FEUERdruck plus die Richtung des Joysticks den Torhüter zum Hechten.

STANDARDSITUATIONEN

In Standardsituationen (Anstoß, Einwurf, Eckstoß etc.) wird der Ball genauso kontrolliert, wie mit einem Spieler im Lauf. Der Ball wird in die Blickrichtung abhängig von der Dauer des Druckes auf den Feuerknopf geschossen. Das Spiel ist bis zur Ausführung unterbrochen.

ATARI ST/CBM AMIGA/IBM

Hinweise für den Spieler

Torschüsse und Ecken: Diese werden in einer Zeichentricksequenz dargestellt. Der Spieler läuft an und schießt, wenn FEUER gedrückt wird.

Strafen: Diese haben die Form eines eigenen Bildes auf dem Bildschirm. Der Blickwinkel ist der desjenigen Spielers, der die Strafe bekommt. Wie schon vorher bestimmt die Richtung des Joysticks den Torbereich, in den der Ball fliegt oder in den der Torhüter hechted. FEUER Druck veranlaßt den Spieler den Ball zu kicken bzw den Torhüter zu hechten.

TASTATUR-STEUERUNG

	C64	Spectrum*	Amstrad*	Atari ST	CBM Amiga	IBM PC*
Spieler feld- aufwärts		Q	Q		Q	
Spieler feld- abwärts		A	A		A	
Spieler LINKS		O	O		O	
Spieler RECHTS		P	P		P	
FEUER		SPACE	SPACE		SPACE	
Hin- und Her- schalten Halt/ Pause-Modus	RUN/ STOP Q	CAPS+H CAPS+T	SHIFT+H SHIFT+T	SHIFT+H SHIFT+T	SHIFT+H SHIFT+T	SHIFT+H SHIFT+T
Spiel verlassen						

*Richtungstasten und FEUER können vom Benutzer bestimmt werden.

Die Spectrum Version unterstützt sowohl SINCLAIR- als auch KEMPSTON-Joysticks.

Die IBM-Version unterstützt sowohl STANDARD ANALOG- als auch AMSTRAD DIGITAL-Joysticks.

Joystick Steuerung für CBM 64/128, ATARI ST und CBM AMIGA Joystick Port wie folgt:

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 1

Port 2 - Spieler 2/Computer

CBM AMIGA - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

ATARI ST - Port 0 - Spieler 2/Computer

Port 1 - Spieler 1

CBM AMIGA - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

ATARI ST - Port 0 - Spieler 2/Computer

Port 1 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

Atari ST - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM 64/128 - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

IBM PC - Port 1 - Spieler 2/Computer

Port 2 - Spieler 1

CBM Amiga - Port 1 - Spieler 2/Computer