

WORLD CUP YEAR '90 COMPILATION

TRACKSUIT MANAGER

INTRODUCTION

You may select ANY EUROPEAN country of your choice or accept the built in squad of players provided. The month is July. You have been offered the opportunity to manage a national team and prepare for the forthcoming Nations Cup Finals in two years time. Your first qualifying match is in October and you have up to 100 players all knocking on the door for international recognition.

The game runs on a four yearly diary, two years Nations and two years World Cup. All other countries are COMPUTER managed and will be attempting to achieve the same success... so use your wits. Every player for every country will have individual abilities, talents, shortcomings etc... so treat them with respect.

Hark... the national anthems playing... time you made your way to the dug-out... the match begins.

LOADING

ST/Amiga - Insert game disk into your machine and switch on. The game will load automatically.
C64 Cass - Insert game cassette into tape deck, press **SHIFT** and **RUN/STOP** and press **PLAY**.
C64 Disk - Insert game disk into disk drive. Type **LOAD * * * ,8,1** The game will load automatically.
Spec Cass - Insert game cassette into tape deck. Type **LOAD * * * ,8,1** and press **PLAY** on the tape deck.
Spec Disk - Insert game disk into disk drive and press **ENTER**.
Amst Cass - Insert game cassette into tape deck and press **CTRL** and **SMALL ENTER**.
Amst Disk - Insert game disk into disk drive and type **RUN *DISC***

CONTROLS

All movements are controlled by the joystick or cursor keys. Press the **CTRL** key and **P** for a printout.

SAVING A GAME

ST/Amiga - When saving to disk ensure disk is in the disk drive and that it is write enabled.
C64/Spectrum/Amstrad - Insert a blank cassette, select **SAVE** and press **PLAY** and **RECORD**.

MENUS

The menus will automatically change colour and the cursor will avoid any option not available.

SQUAD SELECTION

All countries have individual maximum and minimum ability ranges which are allocated to each player in the squad. This will guarantee the players performing to their realistic capabilities.

MANAGING ANOTHER COUNTRY

You must enter a minimum of 30 players (max. 100) for your squad plus their playing positions. You may also enter his club. If you choose not to use this last option, leave it blank. The last club entered will appear for each player unless deleted or altered. To finish selection, type **EXIT** in the players name section.

DATE

The date will automatically advance to date of next fixture so as to avoid unnecessary key pressing.

SQUAD

Current squad players will be highlighted by asterisk.

SCOUT

Reports will be available for teams either watched or scouted. NOTE: Individual players throughout the game will alter according to their form, so keep a regular check. Scout reports are only valid for up to one year. Thereafter it will be deemed out of date. You are not permitted to watch other internationals on the same day as your own fixture.

TABLES AND FIXTURES

League tables plus all results and fixtures for either the **NATIONS** or **WORLD CUP** are available. To avoid unnecessary searching, the cursor will automatically appear at the group your own country is involved in. All European groups will be in groups 1-8, All South American groups 9 & 10

FOUR team groups = ONE quality
FIVE team groups = TWO quality

DIARY

This will scroll all fixtures for current month. Cup Matches are displayed in another colour.

ARRANGE FIXTURES

Only two fixtures may be arranged within any one month. The exception to this are **TOURS**. Only one tour is permitted per Calendar Year.

TOUR

Only one tour is permitted per calendar year. A tour will consist of 5 matches within ten days. Enter the date you wish the tour to commence and then enter the opposition. A maximum squad of 25 players may be available for any tour. Opponents have the right to decline a fixture if they are:-

- Unable to raise a satisfactory team.
- Committed to other forthcoming friendly fixtures.
- Requiring a rest from too many previous matches.
- Do not consider you worthy opponents.

NOTE: It is advisable to have reserves for all departments as Replacement Players are not permitted on tour should injuries occur.

HINT: If a player plays a game within a few days of a previously played match his stamina will be affected which in turn will affect his current ability. Select your team carefully and save your best players for important matches, especially if you qualify for the Finals.

GAMEPLAY

Superb programming enables all fixtures, both cup games and friendlies, to be played within a total speed of less than a second. Therefore all goal scorers, goal times and match statistics are completely genuine.

The match you play/watch has been slowed down to allow you to follow a comprehensive running commentary. This may be speeded up or slowed down by the joystick.

Tactics may only be altered during a game at either half time, full time (if extra time is applicable) or during substitutions.

Injuries will affect the players running abilities as well as his skills through the remainder of the game. If you tactically assign one of your players to be aggressive towards an opponent, a booking or sending off may occur as well as the likelihood of the opposition seeking retribution.

BOOKINGS & SENDINGS OFF

A player may be booked only once during a match. A further booking will result in a sending off. Sending off offences will incur up to a three match ban. All players stretched off or considered severely injured will be removed from the squad. A club will not release a player it considers unfit. A player sent off cannot be replaced during a match.

INTERNATIONAL SOCCER

LOADING

Insert game disk into your machine and switch on. The game will automatically load.

OPTIONS SCREEN

When the options screen shows you may alter the characteristics of the game by moving the ball over an icon pressing fire.

STARTING THE GAME

ST - Press **SPACEBAR** to start a two player game or keys 1 to 9 to play against the computer. Level 1 is the easiest and 9 the hardest.

AMIGA - Press **F6** to start a two player game or **F5** to play against the computer. When playing against the computer, enter the difficulty level. Level 1 is the easiest and 9 the hardest. **F7** selects player 1 and 2 playing against the computer. The following special modes can be obtained when using a 4 player games adaptor.

F8 - Players 1 & 2 vs Player 3 **F9** - Players 1,2 & 3 vs computer
F10 - Players 1 and 2 vs players 3 & 4

FORMATIONS

For each team there is a formation icon which allows the team to select how many defenders, mid-field players and attackers there are on the field. Team 1 formation is to the left of the players and team 2 on the right. When the computer is playing it uses Team 2 formation.

WEATHER

To the left and below the players is the ground state icon which allows you to specify whether the ground is wet, slippery or dry. If the ground is wet sudden changes of direction will cause the players to slip. A new pitch will be loaded to show the pitch conditions.

TIME

Left of centre is the time of each half, which can show 5,10,30 or 45 minutes.

NIGHT GAMES

Right of centre is the kick-off time icon. This allows you to play night games with shadows etc.

WIND

To the right and below the players is the wind icon. You can play with the wind blowing to the right, left or not at all. The strength of the winds is the equivalent to the gale force strengths.

TEAM COLOURS

The team colours can be selected by clicking on the heads or feet of the players. Click on the head of a player until the desired shade is found.

If the shade was passed, click on the feet to go back to the desired shade. The computer does not check whether the team colours are similar so it is up to the players to make sure they can distinguish between each others colours.

PLAYING THE GAME

CHANGING CONTROL

If you do not have the ball you can change the player you control by pressing the button with the joystick centred. You can only control players that are on the screen.

KICKING THE BALL

Three strengths of kick are available. Ground pass, chip and large clearance. These strengths are selected by the length of time the button is depressed.

TACKLING

When you do not have possession you may attempt a tackle by pressing fire with the joystick NOT centred. If you tackle a player in your own penalty box a penalty will be awarded.

GOALKEEPER CONTROL

The goalkeeper crouches to show he is ready to dive when the ball is near the goal. To make the goalkeeper dive, point up, up and towards the goal or down, down and towards the goal with the fire button depressed. These joystick positions make the goalkeeper do a high or low dive in either direction. If the goalkeeper saves the ball, it rebounds off him.

THROW-INS

When a throw-in is awarded a player will pick up the ball and wait till the spacebar is pressed before throwing the ball back into play.

CORNERS

Corners, like throw-ins, are taken when the spacebar is pressed.

GOALKICKS

Again, like throw-ins and corners, press the spacebar to take a goal kick.

PENALTIES

When a penalty is awarded a player is selected to take the kick and he stands behind the ball. The joystick should be pointed up, up and toward the goal, down or down and toward the goal to kick the ball high or low either side of the goal. The goalkeeper should be controlled in the normal way.

HALF TIME & FULL TIME

At half and full time the score will be shown on the electronic scoreboard.

KEY COMMANDS

AMIGA/ST

F1 - Play tune 1 **F2** - Play tune 2 **F3** - Play tune 3 **F4** - Play tune 4 (ST only)
P - Toggle game pause **T** - Show time, score, half and conditions

AMIGA ONLY

CRSR UP - Increase volume **CRSR DOWN** - Decrease volume
TAB - Toggle between music and sound effects
KEYPAD 8 - Increase vertical screen position
KEYPAD 2 - Lower vertical screen position
Q - Quit Game

KICK OFF

INTRODUCTION

KICK OFF is an accurate soccer simulation with a full size multi-directional scroll pitch with all markings and goals etc. in the correct proportions. Both teams play the game strictly in accordance to tactics decided at the start of the game by the user. Players move into position to receive passes and move directly towards the ball to intercept and gain possession. The ball travels ahead of the players, thus making tackling a matter of skill rather than just chance.

KICK OFF like the real game requires skill in order to play it. Since there is a variety of ball skills to learn and tactics to practice, there is an option to learn these skills without being harassed by the opposition. The set pieces like corners, passing, sliding tackles, dribbling can be practiced to perfection.

Each player on the teams has his own unique combination of stamina, pace, accuracy and aggression, giving international players more speed and accuracy than a youth player. The facility to set the skill levels of both teams independently greatly adds to the lasting enjoyment of the game. For a really tough game, you can select a Sunday side for yourself and play against an International side.

You can gain against the computer or a friend. You must be careful when tackling the opposition as fouling is penalised by a yellow card if the ref. sees you. Persistent fouling will mean a sending off. There are 16 different referees in the game, each with differing skills and aptitudes.

LOADING

ST/Amiga - Insert the game disk into the disk drive and switch on the machine.
C64 Cass - Insert game cassette into tape deck, press **SHIFT** and **RUN/STOP** and press **PLAY**.
C64 Disk - Insert game disk into disk drive. Type **LOAD * * * ,8,1** and the game will load.
Spec Cass - Insert game cassette into tape deck. Type **LOAD * * * ,8,1** and press **PLAY**.
Spec Disk - Insert game disk into disk drive and press **ENTER**.
Amst Cass - Insert game cassette into tape deck and press **CTRL** and **SMALL ENTER**.
Amst Disk - Insert game disk into disk drive and type **RUN *DISC***

SAVING A GAME

A pre-formatted disk or a blank cassette are required for saving the league. The disk or tape are to be used exclusively for this purpose as all other data contained on them may be erased. The league to be saved must be given a file name of not more than 15 characters. Make a note of these file names for future reference.

GENERAL CONTROLS

The 8 joystick directions are used together with the following keys on the Spectrum

UP = **Q** **DOWN** = **A** **LEFT** = **O** **RIGHT** = **P** **FIRE** = **SPACE**

MAIN MENU

Move the joystick Up or Down to highlight an option. Press the Fire Button to select the option. **PRACTICE SKILLS** allows you to learn how to control your players using the joystick and to improve passing skills, corners etc. Corners can be practiced with or without goal keepers. **PRACTICE PENALTIES** allows you to take and defend a series of 5 penalty kicks in one or two player mode.

PLAY SINGLE GAME allows you to play a game against the computer or a friend. There are 5 skill levels and these can be set for both teams independently. **PLAY LEAGUE** consists of 8 teams and lasts 14 weeks. Each team in the league has its own style of play.

DURATION sets the match duration of a game. The options range from 10 minutes to 90 minutes, with the default value being 10. The match duration must be set before selecting single or league game options.

Return to the main menu after any of these options by pressing **ESC** or **OPTION**.

SUB MENUS

If single or league game options are selected, a series of sub menus are presented and lead to the actual play without returning to the main menu.

PLAY SINGLE GAME - Select the amount of players using your joystick.
SKILL LEVEL - There are 5 levels, Sunday, Youth, Reserve, National and International, and these can be set independently for both sides. Highlight your selection and press Fire.

TOSS - The winner of the Toss decides whether to play up or down the pitch.
MATCH TACTICS - There are four tactics determined by the choice of formations.

4-3-3 Defensive Play 4-2-4 Attacking Play
4-4-2 Good Mid-field Control 5-3-2 Sweeper Defensive Play

Move joystick to select your tactics and press fire. The game will start after this last menu.

LEAGUE GAME

The league game is played at the National level and the sides contain some International standard players. Each team has its own style of play and strengths. Up to 8 players can play in a league and these leagues can be saved and recovered for future use. When the League option is selected, the league table with the names of all 8 teams is displayed. It also shows whether the team is computer or joystick controlled, as well as results of the games and the points awarded

MODIFY - Under this menu you may modify the names of the teams as well as whether the computer or joystick controls them. Press Fire and a star will appear next to the name. Use the backspace or delete keys to delete the characters and then enter the new name. Select **DONE** when all modifications are done.

LOAD - This loads a previously saved game.
CASSETTE - Type in the file name and press **RETURN** or **ENTER**.
CONTINUE - Shows the next two teams to play the next match.

PLAYER CONTROL

Control your player using the joystick or cursor keys.
HEADERS - If the ball is in the air, pressing Fire will make the player jump, move the joystick in the direction you want to head the ball.

BLOCKING TACKLE - To gain possession of the ball. Run beside the player who has control of the ball and get the ball traveling ahead to that you can gain possession.

SLIDING TACKLE (ST/AMIGA/C64 only) - Press Fire to do a sliding tackle. Move the joystick to the direction you wish to slide.

KEEPER CONTROL

The keeper is controlled by the computer during the game. You control your keeper during penalties only. Use the joystick left, right or diagonally up or down and the keeper will dive in that direction. Moving the joystick straight up will make him jump, and moving the joystick straight down will make him stoop. To catch the ball, leave the joystick centred. Press Fire to start the move, the longer Fire is pressed the bigger the movement.

BALL CONTROL

DRIBBLE - The distance the ball travels depends on how fast the player was traveling when he made contact.

SHOOT - Press Fire after touching the ball, the ball then shoots in the direction the player is facing.

PASS - You must stop the ball before you pass it. Keep Fire pressed and the ball will stick to you, move the joystick in the direction you want to pass and release Fire.

CHIP - Reverse the direction of the joystick on making contact with the ball.

SET PIECES

CORNERS - There are 9 choices of corner kicks. Use the joystick to select from the panel of moves and then press Fire.

PENALTIES - The angle and height of the shot are under user control. There is a bar with a pointer rapidly moving from left to right, and this indicates the horizontal position of the kick. The height of the kick is dependant on how long the Fire button is pressed before it is released.

GARY LINEKER'S HOT SHOT!

INTRODUCTION

Here is your chance to play in a full scale eleven a side football team complete with sliding tackles, headers, throw-ins, corners, goal kicks, fouls and even the dreaded referee with his red card! Try to take your team to the top of League Division One.

LOADING

C64 Cass - Insert cassette into tape deck and press **SHIFT** and **RUN/STOP**. Then press **PLAY**.
C64 Disk - Insert disk into drive and type **LOAD * * * ,8,1** and press return.

Spec Cass - Insert cassette into tape deck and type **LOAD * * * ,8,1**. Press **PLAY** on the tape deck.
Spec Disk - Switch on computer. Put disk into drive and press **ENTER**.

Amst Cass - Insert cassette into tape deck and press **CTRL** and **SMALL ENTER**, and press **PLAY**.
Amst Disk - Insert disk into drive and type **RUN *DISC***

GETTING STARTED

When the game has loaded you are presented with a series of selections such as your team's strip colour, the playing surface and whether you want a one or two player game. Moving left or right changes the category you can affect and moving up and down makes your choice.

The category, intelligence for example, is printed below a large football. Your choice is printed above the football. The joystick is used to control this selection process although the keyboard is used on the Spectrum. (Z and X move left and right, K and M move up and down) These controls are only applicable on the options screen.

The available choices are:

| | |
|------------------------|--------------------------------|
| PLAYERS | 1 or 2 |
| GAME TIME | Time per half |
| INTELLIGENCE | Division one is the hardest |
| JOYSTICK TYPE | Spectrum only |
| SURFACE | Grass or Astro-Turf (C64 only) |
| PITCH COLOUR | C64 only |
| TEAM ONE COLOUR | C64 only |
| TEAM TWO COLOUR | C64 only |

CONTROLS

The joystick controls the direction in which the player runs. Pressing the Fire button has two functions depending on whether the player has the ball or not. If the player is in possession of the ball, pressing the Fire button starts the kick process. The longer you hold down the Fire button the more powerful the kick. If the player does not have the ball, the Fire button initiates a sliding tackle.

Keyboard Controls Spectrum:-

| | |
|--------------|--------------|
| Q | UP |
| A | DOWN |
| ENTER | FIRE |
| K | LEFT |
| L | RIGHT |

KICKING

Hot shot allows you very precise control over the ball. If the joystick is held in the opposite direction to the player's direction, then an overhead kick occurs when the Fire button is released. If the joystick is held at right angles the ball is kicked in that direction with the side of the foot.

DEFLECTIONS

When the ball hits a player it may either rebound off him or be chested down and controlled by the player depending on its speed and height. The ball, when deflected off a player, may rebound in one or several ways depending on the part of the player it struck and angle of impact.

HEADING

When a player is positioned under a descending ball such that the ball strikes the players head the ball will be headed in the direction in which the player is facing.

THROW-INS

Select the direction in which to throw the ball and the power using the joystick in the usual way.

CORNERS

Select the direction in which to kick the ball and the power using the joystick in the usual way.

GOAL KICKS

Select the direction in which to kick the ball and the power using the joystick in the usual way.

FOULS, FREE KICKS AND PENALTIES

A player is judged to have fouled when he illegally tackles a player who either is not in possession of the ball or tackles unfairly one who does have the ball.

If a player is fouled who is not in possession of the ball but another team member is, then the advantage is played. If a player is fouled who has got possession of the ball a free kick is awarded.

If a player fouls repeated he may be booked and/or sent off. He will then take no further part in the game.

GOAL KEEPERS

These are automatic and track the ball whilst in play. When a shot at goal is taken the goalie will attempt a save. When a save has been made or the keeper is in possession of the ball, he will run forward to the edge of his 18 yard box and kick the ball up the field.

WORLD CUP YEAR '90 COMPILATION

is Published by *Empire* Software

TRACKSUIT MANAGER (ST & AMIGA)
© 1989 Tiger Developments (Entertainment) Ltd.

TRACKSUIT MANAGER (SPECTRUM, AMSTRAD & C64)
© 1989 Golliath Games

INTERNATIONAL SOCCER
© 1988 Microdeal Ltd

KICK OFF
© 1989 Anco Software Ltd

GARY LINEKER'S HOT SHOT!
© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd

WORLD CUP '90 COMPILATION documentation designed and typeset by
Antony J. Bond, Empire Software 1990

WORLD CUP '90 COMPILATION documentation translations by
Marisa Pauwels, Harald Uenzelmann, Hervé Caen and Laura Giorilli

WORLD CUP YEAR '90 COMPILATION

TRACKSUIT MANAGER

INTRODUCTION

Vous pouvez sélectionner n'importe quel pays EUROPEEN de votre choix ou accepter la constitution de l'équipe d'ANGELETERRE comme elle a été établie. Nous sommes en Juillet. On vient de vous offrir la direction de l'équipe national et la préparation de la prochaine Coupe des Nations, dans deux ans. Votre premier match de qualification est en octobre, et vous disposez de 100 joueurs faisant tous la queue à votre porte pour être reconu au niveau international.

Le jeu se déroule sur un calendrier de quatre ans, deux ans pour la Coupe des Nations, deux ans pour la Coupe du Monde. TOUS LES AUTRES PAYS sont gérés par ordinateur et tenterons d'obtenir le même succès . . . alors, SOYEZ MALIN. CHAQUE JOUEUR de CHAQUE PAYS aura des qualités, des talents et des défauts INDIVIDUELS, alors TRAITÉZ-LES AVEC RESPECT.

Ecoutez! On joue l'hymne national. Il est temps de rejoindre sa place. La partie commence.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.

C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétocassette.

C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD * * *,8,1** et **RETURN**.

Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez **LOAD * * *** et appuyez sur **ENTER**.

Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur **ENTER**.

Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **Control (CTRL)** et **ENTER** minuscule simultanément.

Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **RUN *DISC***

COMMANDES DU JEU

Toutes les commandes s'effectuent avec le joystick ou avec les touches de curseur. Appuyez sur la touche control (CTRL) et "P" pour imprimer.

SAUVER UNE PARTIE

ST/AMIGA - Avant de sauvegarder vérifiez que la disquette est dans le lecteur et qu'elle n'est pas protégée en écriture.

C64/SPEC/AMST - Insérez une cassette vierge dans le lecteur, sélectionnez l'option de sauvegarder et appuyez sur **PLAY** et **RECORD**.

MENU

Le menu changera de couleur automatiquement et le curseur évitera toutes options qui ne seraient pas disponibles.

SELECTION DE L'EQUIPE

Chaque pays a des compétences individuelles minimum et maximum qui sont distribuées à chaque équipe. Ceci garantie que les joueurs auront des performances réalistes.

MANAGER D'UN AUTRE PAYS

VOUS DEVEZ SELECTIONNER un MINIMUM de TRENTE JOUEURS (Max. 100) POUR VOTRE EQUIPE, plus leurs positions. Vous pouvez aussi préciser leurs clubs (30max.). Si vous décidez de ne pas utiliser cette option, laisser en blanc.

Le dernier club mentionné apparaîtra pour chaque joueur sauf si l'on efface ou modifie. POUR TERMINER LA SELECTION, taper le mot "EXIT" dans l'espace NOMS DES JOUEURS.

LA DATE

La date sera automatiquement la date de la prochaine rencontre pour éviter une manipulation excessive des touches.

L'EQUIPE

Le nom des joueurs actuellement dans l'équipe est marqué d'un astérisque.

RECRUTEMENT

Des rapports seront disponibles sur des équipes simplement observées ou bien évaluées.

NB: La forme de chaque joueur changera au cours du jeu, donc il faut la surveiller régulièrement. Les rapports concernant la recherche de jeunes talents ne sont valables qu'UN AN. Après quoi, ils seront périmés. Vous n'avez PAS le droit de regarder d'autres internationaux le même jour que votre propre rencontre a lieu.

RESULTATS & RENCONTRES

Les listes des résultats du championnat et des prochaines rencontres pour la Coupe des Nations ou la Coupe du Monde, sont disponibles. Pour éviter de longues recherches, le curseur apparaîtra automatiquement sur le groupe que intéresse votre pays. Tous les groupes EUROPEENS sont dans les groupes 1-8. Tous les groupes SUD AMERICAINS: groupes 9 & 10. Le reste du MONDE: Groupes 11-13.

Groupes de QUATRE équipes = UNE se qualifie
Groupes de CINQ équipes = DEUX se qualifient

LE CALENDRIER

Le calendrier comprend toutes les rencontres du mois courant.

LES RENCONTRES

Seulement DEUX rencontres peuvent être organisées chaque mois. La seule EXCEPTION est l'organisation de tournées. UNE SEULE tournée est permise par ANNEE CIVILE.

LES TOURNÉES

UNE SEULE tournée est permise par année civile, une tournée consiste de CINQ matchs en DIX JOURS. Inscrivez la date à laquelle vous voulez commencer la tournée, puis inscrivez l'adversaire. Une équipe d'un maximum de 25 joueurs est disponible par tournée. Vos adversaires ont le droit de refuser une rencontre. Il peut avoir plusieurs raisons à cela.

- L'incapacité de former une équipe satisfaisante, (ex:blessures)
- Ils sont déjà retenus pour d'autres rencontres amicales
- Ils ont besoin de repos après des matchs précédents trop nombreux
- Ils ne vous considèrent pas à la hauteur

NB: Il est conseillé d'avoir des reserves dans chaque catégorie, car d'autres remplaçants ne sont pas autorisés en cas de blessures au cours de la tournée.

CONSEIL: Si un joueur a fait un match quelques jours auparavant, sa résistance sera mise à l'épreuve, ce qui affectera ses capacités, donc, sélectionnez votre équipe soigneusement et gardez vos meilleurs joueurs pour les matchs importants (surtout si vous vous qualifiez pour les finales).

LE DEROULEMENT

Une programmation superbe permet de jouer à la seconde près TOUTES les rencontres, les matchs de championnat aussi bien que les rencontres amicales. Donc tout les buteurs, l'heure à laquelle les buts sont marqués, et les statistiques des match sont complètement authentiques.

Le match que vous jouez/regardez a été ralenti pour vous permettre de suivre un commentaire complet. Ceci peut être accéléré ou ralenti avec le joystick.

Tactiques: Elles ne peuvent être changées qu'à la mi-temps, avant les prolongations ou pendant les arrêts de jeu.

Blessures: Lorsqu'elles surviennent, elles affectent les capacités du joueur et la dextérité du joueur pour le reste du match. Si vous adoptez la tactique d'ordonner à l'un de vos joueurs d'être agressif vis d'un adversaire, vous prenez le risque de recevoir une carte jaune ou rouge ainsi qu'une réaction "musclée" de la part de l'adversaire.

AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS

Un joueur n'a droit qu'à un seul avertissement par match. Une autre interpellation entraîne l'expulsion. Une expulsion peut signifier une interdiction de jouer pendant 3 matchs.

NB: Tous les joueurs évacués sur civière ou considérés gravement blessés seront exclus de l'équipe. Un club ne peut pas laisser partir un joueur qui n'est pas apte. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé.

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 appuyez 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

KICK OFF

KICKOFF est un jeu de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran. Les équipes jouent selon des tactiques que vous déterminez en début de jeu. Les joueurs doivent se placer devant le ballon pour l'intercepter et le contrôler. Le ballon se déplacera comme dans un vrai match, selon le style du joueur qui le contrôle: marquer un but dépendra plus de votre habileté que d'un quelconque hazard. Le contrôle du ballon est très important. Pour cela il vous faudra pratiquer intensément les attaques, les dribbles, les tirs-au-but, les ratissages et les multiples manières de tirer un corner. Vous pourrez, très vite, atteindre un niveau avoisinant la perfection.

Chaque joueur a quatre qualités: la précision, l'agressivité, la condition physique et la vitesse. La vitesse et la précision sont donc plus élevées chez un footballeur international que chez un footballeur du niveau junior. La possibilité de charger le niveau de jeu chaque équipe rend le jeu encore plus passionnant; si vous aimez la difficulté, donnez-vous une équipe junior pour affronter une équipe internationale. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un ami. Dans tous les cas, vous pouvez compter sur l'arbitre pour faire le ménage du côté de l'équipe de l'ordinateur. En cas de manque de fair-play, vous connaissez le tarif ! Carton jaune: avertissement, carton rouge: expulsion.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.

C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétocassette.

C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD * * *,8,1** et **RETURN**.

Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez **LOAD * * *** et appuyez sur **ENTER**.

Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur **ENTER**.

Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **Control (CTRL)** et **ENTER** minuscule simultanément.

Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **RUN *DISC***

SAUVER (SAVE)

Après avoir introduit une disquette formatée, les noms apparaissent. Se positionner sur un nom déjà sauvé, ou inscrire un nouveau nom, puis cliquer. Celui-ci-est alors enregistré. Lorsque deux drives sont branchés sur l'ordinateur, utiliser le deuxième lecteur pour sauver.

CONTROLE DU JEU

AMIGA/ST/C64: Joystick uniquement

AMSTRAD/SPECTRUM: 1 joueur - Joystick ou Clavier
2 joueurs - (joueur 1 - Joystick) - (joueur 2 - Clavier)

COMMANDES CLAVIER

Q (clavier QWERTY) ou **A** (clavier AZERTY) = HAUT
A (clavier QWERTY) ou **Q** (clavier AZERTY) = BAS
O = GAUCHE **P** = DROITE **BARRE ESPACE** = TIRER **H** = PAUSE

MENU PRINCIPAL

La pratique: permet d'apprendre et de maîtriser les mouvements du joystick. Vous pourrez améliorer vos passes et coners qui se pratiquent avec ou sans gardien.

Les pénaltis: en régime un ou deux joueur, vous pouvez tirer ou arrêter cinq pénaltis.

Le match simple: vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un ami. Il y a cinq niveaux d'adresse, et chaque équipe peut opter pour un niveau différent.

Le championnat: il dure 14 semaines au cours desquelles huit équipes s'opposent, chaque équipe ayant un style particulier.

Durée du match: elle doit être choisie avant de sélectionner le type de match (simple ou championnat), et varie de 10 à 90 minutes. Les forfaits sont de 10 minutes.

Pour revenir au menu principal, utilisez la touche **ESCAPE** (Amiga/ST) ou **ENTER** (Spectrum/Amstrad) ou **BARRE ESPACE** (CBM 64)

SUB MENUS

Le match simple: seletionnez le nombre de joueurs à l'aide du joystick.

Niveau de habilité: Joueurs du dimanche, Equipes Junior, Première division, Seconde division et International. Soulignez votre choix et appuyez sur le bouton FIRE.

Un pile ou face: est effectué pour que l'équipe gagnante choisisse son côté de terrain.

Les tactiques: elles sont au nombre de quatre, et représentent les différentes formations sur le terrain.

| | | | |
|-------|-------------------|-------|---------------|
| 4-3-3 | Défense | 4-2-4 | Attaque |
| 4-4-2 | Milieu de Terrain | 5-3-2 | Bonne défense |

Souligner son choix à l'aide du joystick et valider avec le bouton de Feu. Le match commence dès la fin des sélections.

LES MATCHES DE CHAMPIONNAT

Le championnat dure 14 semaines et oppose 8 équipes. Chacune d'entre elles a un style qui lui est propre. Il se joue en première division. En fin de match, vous aurez la possibilité de sauver ou charger chaque résultat séparément.

Le tableau du championnat formé de huit équipes apparait lorsque vous optez pour le match de championnat dans le menu principal. A l'intérieur de la grille, il vous est indiqué si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou le joystick (Vous pouvez le modifier). Sont également affichés les résultats des matchs ainsi que les points remportés par chaque équipe.

Modifier: vous pouvez modifier le nom ainsi que le contrôle des équipes soit l'ordinateur (C), soit le joystick (J). Pour le nom, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, puis cliquez l'équipe à modifier. Le signe " * " apparait à côté du nom pour effacer chaque lettre grâce à la touche de correction (backspace). Inscrivez le nouveau nom à l'aide du clavier (15 caractères maximum). Utilisez la touche F1 pour passer du mode ordinateur au mode joystick. Cliquez DONE lorsque toutes les modifications ont été effectuées.

Chargez (Load): Les noms des différentes grilles de championnats apparaissent, pour charger une des grilles, cliquez le nom choisi.

Continuer (Continue): fonction permettant de sélectionner les équipes qui vont jouer le match suivant.

CONTROLE DES JOUEUR

Les coups de têtes: Vous pouvez effectuer des coups de tête en sautant à l'aide du bouton FIRE lorsque le ballon est en l'air, et diriger le tir grâce au joystick.

Les attaques: Il existe deux types d'attaque: La première dite de blocage: vous devez courir à côté de l'adversaire et avant son attaque, intercepter le ballon. La seconde dite de ratissage, pour laquelle vous utiliserez le bouton FIRE et toucherez le ballon avant le joueur pour ne pas être pénalisé. Sont considérées comme fautes, les attaques par derrière ou sur adversaire n'ayant pas le ballon.

Les corners: Il y a neuf différents effets que le joueur peut donner au ballon au moment du tir. *Les pénalties*: L'angle ainsi que la hauteur peuvent être contrôlés. Une flèche se déplaçant de droite à gauche indique la position horizontale du ballon au moment du tir. Quant à la hauteur, elle dépend de la façon dont vous cliquez, plus vous cliquez lentement, plus le tir est haut.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Ce schéma correspond aux 9 positions du joystick. Pour se déplacer, appuyez sur le bouton FIRE du joystick, et le maintenir appuyé pour prolonger la durée du mouvement.

CONTROLE DU BALLON

Le dribble: le ballon se déplace en face du joueur et se trouve propulsé plus ou moins loin suivant la vitesse du footballeur au moment où il le touche.

Le shoot: Pour shooter dans le ballon, appuyez sur le bouton FIRE, le tir s'effectuera dans le sens du joueur.

Blocage: Vous bloquerez le ballon en appuyant sur le bouton FIRE avant de le toucher.

Passé: il faut d'abord arrêter le ballon puis, sans lâcher le bouton FIRE, diriger la passe grâce au joystick, et lâcher le bouton FIRE.

LINEKERS

INTRODUCTION

Vous avez enfin la chance de faire partie d'une équipe de foot grandeur nature. Et cette simulation ne manquera ni de plaquages glissants, de têtes, de remises en jeu, de corners, de coups de pied au but, de coups irréguliers, ni même du redoutable arbitre avec son carton rouge. Essayez de mener votre équipe au sommet de la Première Division.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/Amiga Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.

C64 Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétocassette.

C64 Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD * * *,8,1** et **RETURN**.

Spec Cass Introduisez la cassette. Tapez **LOAD * * *** et appuyez sur **ENTER**.

Spec Disk Introduisez la disquette dans le lecteur et appuyez sur **ENTER**.

Amst Cass Introduisez la cassette. Appuyez sur les touches **Control (CTRL)** et **ENTER** minuscule simultanément.

Amst Disk Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **RUN *DISC***

POUR DEMARRER

Une fois le jeu chargé, vous devez faire un certain nombre de choix, comme par exemple la couleur du maillot de votre équipe, la surface sur laquelle vous allez jouer et si vous allez jouer seul ou avec un partenaire. Déplacez-vous de gauche à droite pour passer d'une catégorie à l'autre et de haut en bas pour effectuer votre choix. La catégorie, Intelligence par exemple, est affichée sous une grosse balle de foot. Votre choix est affiché au-dessus de la balle de foot. Servez-vous du joystick pour contrôler vos choix, mais si vous avez un Spectrum servez-vous du clavier: Z & X pour vous déplacer à gauche et à droite. K & M pour vous déplacer de bas en haut. Ces commandes ne s'appliquent qu'à l'écran d'options.

Les choix disponibles sont indiqués ci-dessous:

| | |
|-------------------------------|---|
| Joueur | 1 ou 2 |
| Temps de jeu | par mi-temps |
| Intelligence | la première division est la plus difficile |
| Type de joystick | pour le Spectrum seulement |
| Surface | pelouse ou gazon artificiel, pour C64 seulement |
| Couleur du terrain | pour C64 seulement |
| Couleur de l'équipe #1 | pour C64 seulement |
| Couleur de l'équipe #2 | pour C64 seulement |

COMMANDES

Le joystick contrôle la direction dans laquelle le joueur court. Appuyez sur le bouton de feu a deux rôles, selon si le joueur a la balle ou non. Si le joueur est en possession de la balle, appuyer sur le bouton de feu déclenche le processus de tir. Plus vous appuyez sur le bouton de feu, plus le tir sera puissant. Si le joueur n'est pas en possession de la balle, le bouton de feu déclenche un plaquage glissant.

Commandes de clavier (Spectrum)

Q - Haut **A** - Bas **K** - Gauche **L** - Droie **ENTER** - Feu

POUR TIRER

Hot Shot vous permet de contrôler la balle de façon très précise. Si vous tenez le joystick dans la direction opposée à celle du joueur, alors un coup de tête se produira quand le bouton de feu est relâché. Si vous tenez le joystick à angle droit par rapport à la direction du joueur (par ex. joueur tourné vers le haut, joystick tenu à droite), la balle sera passée dans cette direction avec le bout du pied.

DEVIATIONS

Quand la balle frappe un joueur, elle peut soit rebondir sur lui soit être contrôlée sur la poitrine par le joueur qu'elle a frappée, selon la vitesse et la hauteur de la balle. Quand la balle est déviée par un joueur, elle peut rebondir de plusieurs façons selon la partie du corps du joueur touchée et selon l'angle de l'impact. Par exemple, un coup oblique sur les bras ou les jambes du joueur peut être déviée au-delà du joueur. Un coup solide à la poitrine ou au dos peut rebondir vers le treur selon l'angle d'impact (ce qui est aussi vrai des poteaux de but et des barres transversales).

COUP DE TETE

Quand un joueur est placé sous une balle descendante et la balle frappe sa tête, la balle frappée avec la tête ira dans la direction prise par le joueur.

REMISES EN JEU, CORNERS

ET COUPS DE PIED AU BUT

Un joueur commet une irrégularité lorsqu'il plaque un autre joueur illégalement par ex. un joueur qui n'est pas en possession de la balle, ou lorsqu'il plaque un joueur qui a la balle mais de façon injuste.

Si un joueur d'une équipe comm