

WORLD
CHAMPIONSHIP™
SOCCER

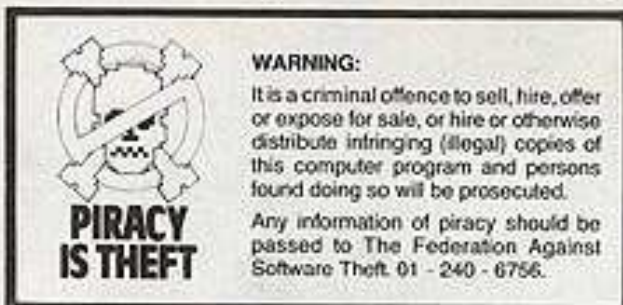
SEGA™

elite

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not effect your statutory rights.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

LOADING INSTRUCTIONS

ST/E and Amiga - Insert disk in drive and turn on computer. Game will then load and run automatically.

PC - Follow the standard start up procedure. At the 'A' prompt, place the program disk in drive A and type SOCCER

Here it is! The ultimate soccer game. One grand stadium, twenty-four international teams and enough fierce competition to make your blood boil. That is, if you've got any interest in beating the odds and grabbing the World Championship as your very own prize. To win won't be easy since qualifying is a must before you're allowed to take on the best of the bunch for spirited soccer play.

But to prepare yourself, try a few practice games to master your weaknesses and improve your strengths. Then you'll be ready to qualify against the six separate groups of teams, all vying for a spot in the Final Tournament.

A group of players are registered on each team and before a match begins, the starting eleven are selected. To help you select the team of your choice, each team's offensive and defensive strengths are represented in numerical value. Naturally, your offensive and defensive strengths will help you decide. If you're quick to dribble, but slow to tackle, you'll probably want a team that's stronger on defence. It's up to you, so go for the gusto and earn the right to carry the Cup!

LOCATE MODE SELECTION SCREEN

During the Title Screen, you'll be offered three modes of play. Use the joystick to move the arrow to either World Championship or Test Match 1P during the Title Screen. When you're playing with an opponent, insert a second joystick and select Test Match 2P. When you are ready, press the fire button to view the game screens.

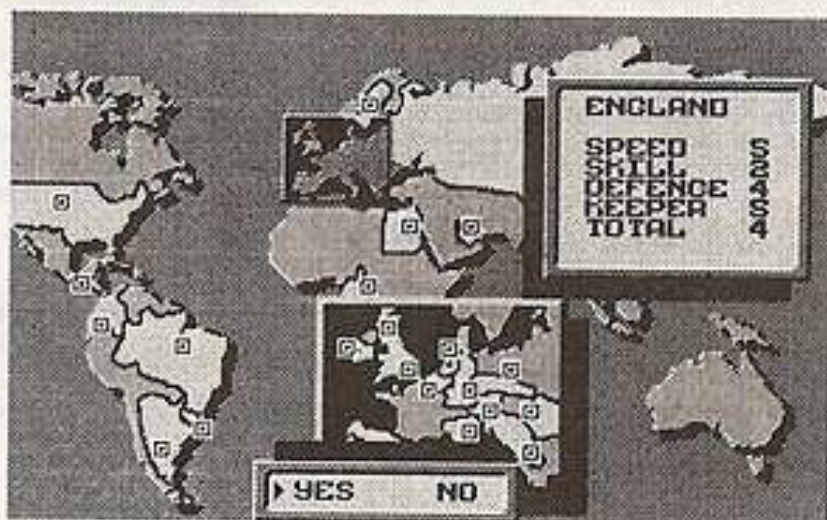
SELECT FROM WORLD CHAMPIONSHIP OR TEST MATCH SCREENS

Whether you choose to play World Championship competition from the onset against the computer or against another player or play a Test Match first, the same screen and choices will be offered to you regardless. Here's how you get ready. Special instructions for Test Match 1P, Test Match 2P and a 2-Player game will follow this section.



TEAM SELECTION SCREEN

Following your mode selection, the Team Selection Screen will automatically appear. Before you is a map of the world. Use the joystick to move the arrow to the country of your choice. Once the arrow's settled on the country, it will begin to flash. Now press the fire button to review the team's numerical qualifications. The data is displayed from numbers 1 to 5, the highest representing the best. Depending on their given strengths, you may use the joystick to move the arrow to either "Yes" or "No" and then press the fire button to enter your selection. If you wish to choose another team, choose "No" to cancel your selection and repeat the procedure, you may then choose another team from the map.

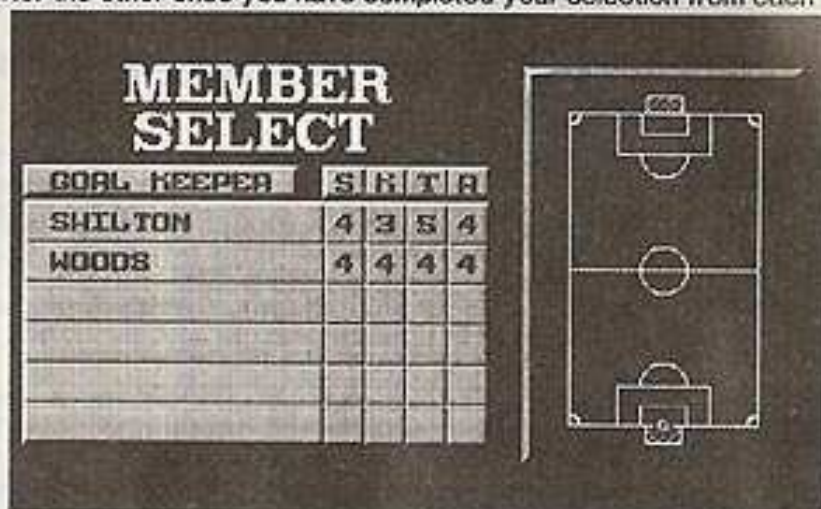


MEMBER SELECT SCREENS

After you have entered your team selection, the Member Select Screens will automatically start to appear. You will have to select a starting lineup of eleven players from your group. You will have to choose from four different screens which will automatically appear one after the other once you have completed your selection from each one. The first Member Select Screen is the Goalkeeper Screen. On the miniature field opposite the players' names, you will notice a blinking position. Match the players with the blinking positions.

Choose one goalie by using your joystick to move the arrow to the player of your choice.

Now press the fire button to enter your selection. To cancel your selection, press F10. When you press F10 during any Member Select Screen, you will automatically return to the Goalkeeper Screen. The Member Select Screens will follow in this order: Defenders, choose four; Midfielders, choose four; and Forwards, choose two.

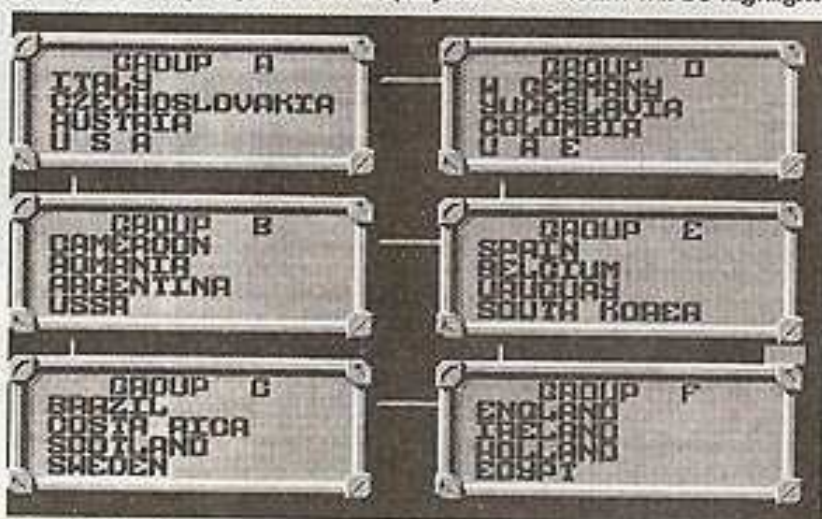


To help you choose, the players' statistics are listed opposite their names. These statistics are based on speed, kicking strength, tackling strength and accuracy. They are numbered from 1 to 5, 5 being the best. A player's numerical value is based on a comparison with other players on the same team. So if a player on a different team is awarded the same statistics, both players' abilities may vary based on their team's total data.

ELIMINATION LEAGUE SCREEN

After you have selected your team and starting players, six groups will be displayed. Your team will be highlighted in a different colour. These teams represent your qualifying opponents. While you are playing, the computer is busy playing the other groups against themselves so the victors will emerge for the Final Tournament.

The 1st and 2nd placed teams of each group will qualify for the Final Tournament. In addition, four of the remaining 3rd place teams will also qualify based on their record of play. During the qualifying round, if your team's record satisfies the requirements to take part in the Final Tournament, your team may advance, however, if your team does not satisfy the requirements, the game is over at the end of the match. After sizing up your competition, press the fire button to review the Qualifying Screen.



- The requirements to determine advancement are:-
- Teams with the most points
 - Teams with the best goal difference
 - Teams with the most goals scored
 - Teams which scored the quickest goals

ELIMINATION LEAGUE: 1ST DAY

The Elimination League: 1st Day screen will display your team and the name of the opposing team. Press the fire button to start play.

SPECIAL INSTRUCTIONS FOR TEST MATCH AND 2-PLAYER GAMES

When you play a Test Match, only one match is held. During Test Match 1P, you will compete against the computer although you are allowed to choose its team. During Test Match 2P, you will play against your opponent. Game will kick off immediately following the selection of the opponent's team.

When two people play, each player selects a team and competes against each other. If you end in a tie, there will be a rematch. When the match is over, the names of up to three players who score and their times will be displayed.

TAKE CONTROL

In Soccer, the attacking team and defending team frequently change. The team that is controlling the ball or nearest the opponent's goal is the attacking team. The instant the opponent takes the ball, attacking and defending roles switch.

ATTACKING

KICKOFF

At the start of the match, Player 1 kicks off. At the start of the second half, player 2 kicks off. When a goal is scored, the other side kicks off to resume play.

DRIBBLE

During game play, you can only control the moves of the player with an arrow overhead at any given time. The computer will control the rest. To move a player in contact with the ball, press the joystick in your desired direction and the player and ball will advance.

KICKING

Pressing the fire button will cause 3 different types of kick when it is released, depending on the position of the joystick at the moment of release.

- i) With the joystick CENTRED, the ball will be kicked FORWARD, always in the direction of the opposing goal.
- ii) With the joystick pulled BACK, the ball will be passed HIGH OVERHEAD in the direction that the arrowed player was moving in when the fire button was pressed.
- iii) With the joystick pushed FORWARD, the ball will be passed on the GROUND in the direction that the selected player was moving in when the fire button was pressed.

THROW-IN

When a ball touches a player's body and goes over the sideline, a player from the opposing team is allowed a throw-in from the place where the ball went out. Control the direction of the throw-in, by using the joystick.

CORNER KICK

When the ball goes over the defending team's end line after being last touched by one of the defending team's players, the attacking team is awarded a corner kick. Select the point where the ball is to hit the ground by pressing the joystick in that direction. Use the fire button to kick the ball.

DEFENCE

Tackling

When you approach a player in contact with the ball, you can slide tackle by pressing the fire button. Now you can steal the ball.

Operating the Goalkeeper

When your goalkeeper is indicated by the arrow, you can stop the opponent's shot by moving the goalkeeper with the joystick. Now press the fire button to make the keeper jump and catch the ball. If you push the joystick while pressing the fire button simultaneously, the keeper will dive. When the joystick is pushed in the direction of one of the field numbers, the keeper will move in the direction of the corresponding number in the goal. After a set time has elapsed while the goalkeeper holds the ball, the keeper will automatically kick the ball even if no buttons are pushed. When the goalkeeper is holding the ball, releasing the fire button with joystick centred will cause the goalkeeper to throw the ball in the direction that the keeper was facing before the fire button was pressed. If the fire button is released with the joystick pulled forward or back, this will cause the keeper to kick the ball in the direction that the keeper was facing before the fire button was pressed.

Goal kick

If the ball goes over the defending team's end line after touching a player on the attacking team last, the defending team is awarded a goal kick. Select the kicking direction with your joystick and kick with the fire button. If the joystick is not pushed, the ball will travel to the centre.

NOW MAKE YOUR MOVE

It's time for real competition, but to follow the game closely, read the following rules and regulations.

Time:

Elapsed game time is 45 minutes for the first half and 45 minutes for the second half at a progressively faster rate than normal time. There is no overtime held, should the game end in a tie.

Win, Lose or Tie

When the game time ends, the team with the most points wins. In the event of a tie score, the game ends in a draw. A round of penalty kicks will be played to decide the winner of a tie game during the Final Tournament only.

Qualifying Results

When the time has elapsed for the qualifying rounds, the results for the 6 groups will be displayed automatically on the Elimination League 1st Day screen. Here you'll see total tournament points, losses, wins and draws for every team. During this screen, a group can be selected with the joystick and the win/loss chart will be displayed by pressing the fire button.

Following this screen, the Elimination League Screen will appear again displaying next day's game and the competing teams, when you press the fire button.

When Day 3's matches are finished, the qualifying teams will be displayed. If your game is not included, the game will end.

ELIMINATION LEAGUE											
GROUP A				GROUP D							
ITA	GER	USA	URS	ITA	GER	USA	URS				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				

ELIMINATION LEAGUE											
GROUP D				GROUP F							
ITA	GER	USA	URS	ITA	GER	USA	URS				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				

FINAL TOURNAMENT

16 teams will participate in the Final Tournament. A tournament groupings screen will be displayed and announced if you press the fire button. Game will proceed exactly as it did in the Qualifying Rounds, with one exception.

During the Final Tournament, there are no draws. A rematch will take place in the event of a tie.

FINAL TOURNAMENT MATCHING	
CAMEROON ↓ COLOMBIA	ITALY ↓ URUGUAY
CZECHOS. ↓ COSTA R.	IRELAND ↓ ROMANIA
BRAZIL ↓ ARGENTINA	ENGLAND ↓ BELGIUM
W GERMANY ↓ HOLLAND	SPAIN ↓ YUGOSLAV.

SCREEN SIGNALS DURING MATCH

During game play, the screen will inform you of elapsed time, current score, an overhead view of the entire field via a mini-game screen and the player who is eligible to be controlled by his overhead matching arrow. Screen layout will vary from format to format. N.B. The C64 version will not display the mini-game screen.

HELPFUL HINTS

When you're setting up for a goal, passing the ball, or throwing the ball in from the goal line the joystick up with any one of the coordinating numbers 1 to 5 on the field and the ball will follow in that exact direction. When you contact opposing players head-on, you can steal the ball more easily.



1	USA USA
SPEED	3
SKILL	1
DEFENCE	1
KEEPER	1
TOTAL	1

2	ROM ROMANIA
SPEED	3
SKILL	4
DEFENCE	2
KEEPER	2
TOTAL	3

3	CAM CAMEROON
SPEED	2
SKILL	4
DEFENCE	1
KEEPER	1
TOTAL	2

4	BRA BRAZIL
SPEED	5
SKILL	5
DEFENCE	5
KEEPER	4
TOTAL	5

5	ARG ARGENTINA
SPEED	5
SKILL	5
DEFENCE	4
KEEPER	4
TOTAL	5

6	URG URUGUAY
SPEED	3
SKILL	5
DEFENCE	4
KEEPER	4
TOTAL	4

7	UAE UNITED ARAB EMIR
SPEED	2
SKILL	4
DEFENCE	2
KEEPER	2
TOTAL	2

8	EGY EGYPT
SPEED	2
SKILL	3
DEFENCE	1
KEEPER	2
TOTAL	2

9	SCO SCOTLAND
SPEED	3
SKILL	3
DEFENCE	3
KEEPER	3
TOTAL	3

10	ENG ENGLAND
SPEED	5
SKILL	2
DEFENCE	4
KEEPER	5
TOTAL	4

11	SPA SPAIN
SPEED	4
SKILL	3
DEFENCE	3
KEEPER	3
TOTAL	3

12	GZE CZECHOSLOVAKIA
SPEED	4
SKILL	5
DEFENCE	4
KEEPER	4
TOTAL	5

13	ITA ITALY
SPEED	4
SKILL	2
DEFENCE	5
KEEPER	5
TOTAL	4

14	BEL BELGIUM
SPEED	4
SKILL	3
DEFENCE	2
KEEPER	3
TOTAL	3

15	HOL HOLLAND
SPEED	5
SKILL	3
DEFENCE	4
KEEPER	3
TOTAL	4

16	AUT AUSTRIA
SPEED	5
SKILL	4
DEFENCE	4
KEEPER	3
TOTAL	4

17	GER GERMANY
SPEED	4
SKILL	3
DEFENCE	5
KEEPER	5
TOTAL	5

18	IRL REPUBLIC OF IRELAND
SPEED	5
SKILL	3
DEFENCE	4
KEEPER	4
TOTAL	4

19	SWE SWEDEN
SPEED	4
SKILL	4
DEFENCE	4
KEEPER	4
TOTAL	4

20	YUG YUGOSLAVIA
SPEED	3
SKILL	4
DEFENCE	2
KEEPER	3
TOTAL	3

21	URS USSR
SPEED	5
SKILL	4
DEFENCE	4
KEEPER	5
TOTAL	5

22	COS COSTA RICA
SPEED	1
SKILL	2
DEFENCE	1
KEEPER	1
TOTAL	1

23	KOR KOREA
SPEED	3
SKILL	2
DEFENCE	2
KEEPER	2
TOTAL	2

24	COL COLOMBIA
SPEED	1
SKILL	1
DEFENCE	2
KEEPER	1
TOTAL	1

Elite Systems Limited reserve the right to modify the product at any time.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED

THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

It is illegal to copy or back-up the program on this disk/tape/cartridge.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ST/E et Amiga -

Insérez la disquette dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge et se met en marche automatiquement. PC -

Suivez la procédure de lancement habituelle. Au message A placez la disquette-programme dans l'unité A et tapez

Le voilà! Le tout dernier jeu de football comprenant un grand stade, vingt-quatre équipes internationales et suffisamment de compétition pour vous faire bouillir. Cela veut dire, bien sr, que les paris vous intéressent et que vous voulez devenir le Champion du Monde. Gagner ne sera pas facile car vous devez vous qualifier avant de pouvoir prendre le défi du jeu de football.

Pour vous préparer, essayez de vous entraîner afin de maîtriser vos faiblesses et d'améliorer vos atouts. Vous serez alors prêt à vous qualifier contre les six groupes distincts d'équipe qui rêvent tous de se retrouver en finale.

Un groupe de joueurs se trouve dans chaque équipe et avant le commencement d'un match, les onze joueurs sont sélectionnés. Pour vous aider à la sélection de l'équipe de votre choix, toutes les forces d'attaque et de défense de chacune d'entre elles sont représentées par une valeur numérique. Il est évident que ces forces vous aideront dans votre décision. Si vous dribblez rapidement mais attaquez lentement, vous choisirez srement une équipe un peu plus forte en défense. C'est à vous de choisir. Alors, allez-y et qualifiez-vous pour porter la Coupe.

ECRAN DE SELECTION DE MODE

A l'apparition de l'écran de titre, trois modes de jeu vous sont offerts. Utilisez le joystick pour déplacer la flèche sur World Championship ou Test Match à 1 joueur. Lorsque vous jouez avec un adversaire, insérez un deuxième joystick et sélectionnez Test Match à 2 joueurs. Appuyez sur le bouton feu lorsque vous êtes prêt à visualiser les écrans de jeux.

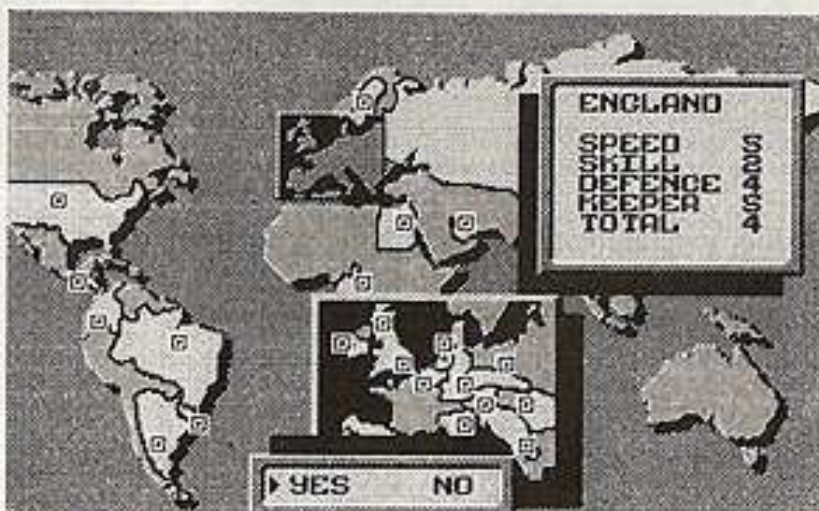


ECRAN DE SELECTION DE CHAMPIONNAT DU MONDE OU DE MATCH DE TEST

Que vous choisissiez une compétition de championnat du monde contre l'ordinateur ou un autre joueur ou de jouer d'abord un match de test, le même écran et les mêmes choix vous sont offerts. Pour vous préparer, des instructions spéciales pour le Match de test à 1 joueur, à 2 joueurs et pour un jeu à 2joueurs sont décrites ci-après.

ECRAN DE SELECTION D'EQUIPE

Après votre sélection de mode, l'écran de sélection d'équipe apparaît automatiquement. Devant vous se trouve une carte du monde. Utilisez le joystick pour déplacer la flèche vers le pays de votre choix. Une fois que la flèche est arrêtée, elle commence à clignoter. Appuyez sur le bouton feu pour voir les qualifications numériques de l'équipe. Les données sont affichées par nombre allant de 1 à 5, le plus élevé représentant le meilleur et vice-versa. Selon les forces données, vous pouvez utiliser le joystick pour amener la flèche sur "Yes" ou "No" et appuyez sur le bouton feu pour introduire votre sélection. Si vous voulez choisir une autre équipe, choisissez "No" pour annuler votre sélection et répétez la procédure pour faire votre choix sur la carte.




ECRAN DE SELECTION DES MEMBRES

Après avoir fait votre sélection d'équipe, les écrans de sélection de membres apparaissent automatiquement. Vous devez choisir une ligne de onze joueurs de votre groupe et parmi quatre écrans différents qui s'affichent automatiquement les uns après les autres une fois que votre sélection dans chacun d'eux est faite. Le premier écran de sélection de membre est celui du gardien de but. Sur le champ miniature faisant face aux noms des joueurs, vous pouvez remarquer une position clignotante. Faites correspondre le ou les nombres des joueurs par rapport à la ou aux position(s) clignotant(e)s).

Choisissez votre gardien de but à l'aide de votre joystick pour amener la flèche sur le joueur de votre choix. Appuyez sur le bouton feu pour confirmer votre sélection et pour l'annuler, appuyez sur F10. En ce faisant sur l'écran de sélection de membres, vous revenez automatiquement sur l'écran du gardien de but. Voici l'ordre d'apparition des écrans de sélection de membres: Défenseurs (choix de quatre); Milieux de terrain (choix de quatre) et Avants (choix de deux).

MEMBER SELECT

GOAL KEEPER	S	K	T	A
SHILTON	4	3	5	4
WOODS	4	4	4	4



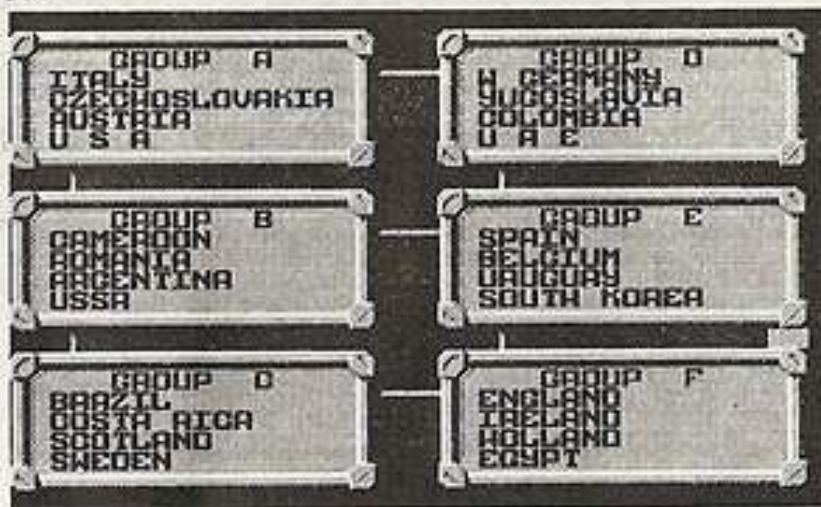
Pour vous aider dans votre choix, les statistiques des joueurs se trouvent devant les noms. Elles sont basées sur la vitesse, la force de frappe, la force d'attaque et la précision. Elles sont numérotées de 1 à 5, 5 correspondant au meilleur. Une valeur numérique pour chaque joueur est basée sur une comparaison avec d'autres joueurs de la même équipe. Si le joueur d'une équipe différente a les mêmes statistiques qu'un autre, les atouts des deux joueurs peuvent varier d'après toutes les informations de leur équipe respective.

ECRAN DE MATCH D'ELIMINATION

Après avoir choisi votre équipe et vos premiers joueurs, six groupes s'affichent. Votre équipe est surlignée dans une couleur différente. Ces équipes représentent vos adversaires. Lorsque vous jouez, l'ordinateur joue les autres groupes entre eux et les vainqueurs sont sélectionnés pour la finale.

La première et la deuxième équipe de chaque groupe se qualifie pour la finale. De plus, quatre équipes de la troisième place restante se qualifieront d'après leurs buts marqués. Pendant un match de qualification, si les buts de votre équipe rencontre les conditions pour accéder en finale, votre équipe peut avancer.

Cependant, si le contraire se produit, le jeu se termine à la fin du match. Après avoir fait face à vos concurrents, appuyez sur le bouton feu pour voir l'écran de qualification.



Les conditions d'avance sont:

- i) Equipes avec le plus de points
- ii) Equipes avec la meilleure différence de buts
- iii) Equipes avec le plus de buts
- iv) Equipes avec les buts marqués les plus rapidement

ELIMINATOIRES: 1er jour

L'écran d'éliminatoire, 1er jour affiche votre équipe et le nom de l'adversaire. Appuyez sur le bouton feu pour commencer.

INSTRUCTIONS SPECIALES POUR LE MATCH DE TEST ET LES JEUX A DEUX JOUEURS

Lorsque vous jouez un match de test, un seul match a lieu. Pendant Test Match à 1 joueur, vous jouerez contre l'ordinateur bien que vous pouvez choisir son équipe. Pendant Test Match à 2 joueurs, vous jouez contre votre adversaire. Le coup d'envoi a lieu de suite après la sélection de l'équipe adversaire.

Lorsque deux personnes jouent, chaque joueur choisit une équipe et fait face à l'adversaire. Si vous faites match nul, le gagnant est choisi par penalty. Lorsque le match est terminé, les noms d'au plus trois joueurs qui ont marqué et de leurs temps apparaissent.

PRISE DE CONTROLE

Dans le football, l'équipe attaquante et l'équipe défendante changent souvent. L'équipe qui contrôle le ballon ou qui se trouve le plus près de la cage de buts de l'adversaire est l'équipe attaquante. Dès que l'autre prend le ballon, les rôles d'attaque et de défense changent.

ATTIQUER

COUP D'ENVOI

Au début du match, le joueur 1 fait le coup d'envoi. Au début de la deuxième mi-temps, le joueur 2 commence. Lorsqu'un but est marqué, l'autre marqué lance le ballon le premier pour continuer le jeu.

DRIBBLER

Pendant un jeu, vous ne pouvez contrôler les mouvements du joueur qu'avec une flèche au-dessus de sa tête à tout moment. L'ordinateur contrôle le reste. Pour mettre le joueur en contact avec le ballon, appuyez sur le joystick dans la direction choisie et le joueur ainsi que le ballon avanceront.

FRAPPE

Appuyez sur le bouton feu pour faire apparaître 3 types de frappe selon la position du joystick au moment du coup.

i) Si le joystick est CENTRE, le ballon ira vers L'AVANT toujours dans la direction de la cage de but adversaire.

ii) Si le joystick est TIRE VERS L'ARRIERE, le ballon passera TRES HAUT AU-DESSUS DES TETES dans la direction du joueur dirigé par la flèche au moment où vous avez appuyé sur le bouton du joystick.

iii) Si le joystick est AVANCE, le ballon sera passé au SOL dans la direction dans laquelle le joueur sélectionné avançait lorsque vous avez appuyé sur le bouton du joystick.

TOUCHE

Lorsqu'un ballon touche le corps du joueur et sort de la ligne de démarcation, le joueur de l'équipe adversaire peut remettre le ballon en jeu là où il est sorti. Contrôlez la direction de la touche à l'aide du joystick.

CORNER

Lorsque le ballon sort de la ligne de l'équipe de défense après avoir été touché par l'un des joueurs de cette équipe, l'équipe attaquante peut faire un corner. Sélectionnez l'endroit où le ballon doit toucher le sol en appuyant sur le joystick dans cette direction. Utilisez le bouton feu pour lancer le ballon.

DEFENSE

ATTACHE

Lorsque vous approchez d'un joueur en contact avec le ballon, vous pouvez l'attaquer sur le côté en appuyant sur le bouton feu. Vous pouvez donc voler le ballon.

FONCTIONNEMENT DU GARDIEN DE BUT

Lorsque votre gardien de but est indiqué par la flèche, vous pouvez arrêter le coup de l'adversaire en déplaçant le gardien de but avec le joystick. Appuyez sur le bouton feu pour le faire sauter et pour qu'il attrape le ballon. Si vous poussez le joystick tout en appuyant sur le bouton feu, le gardien de but plonge. Lorsque vous poussez le joystick dans la direction de l'un des numéros sur le terrain, le gardien de but se déplace dans la direction du numéro correspondant. Après un certain temps durant lequel il tient le ballon, le gardien de but envoie automatiquement le ballon si vous n'appuyez sur aucun bouton. Lorsqu'il a le ballon en main, relâchez le bouton lorsque le joystick est centré pour que le gardien de but envoie le ballon dans la direction à laquelle il faisait face avant que vous n'appuyiez sur le bouton feu. Si vous relâchez le bouton feu en poussant le joystick vers l'avant ou en le tirant vers l'arrière, le gardien de but envoie le ballon dans la direction à laquelle il faisait face avant l'appui sur le bouton.

Si le ballon dépasse la ligne de l'équipe de défense après avoir touché un joueur de l'équipe d'attaque, l'équipe défendante a le droit à un tir du gardien de but. Sélectionnez la direction de l'envoi avec le joystick et lancez le ballon avec le bouton feu. Si vous ne poussez pas le joystick, le ballon se rend vers le centre.

IL EST MAINTENANT TEMPS DE BOUGER

Il est temps d'entrer dans la compétition mais pour suivre le jeu de près, lisez les règles et règlements suivants:

Heure: Le temps de jeu est de 45 minutes pour la première mi-temps et 45 minutes pour la deuxième à un rythme un peu plus rapide que le temps normal. Il n'y a pas d'extra si le jeu se termine en match nul.

GAGNER, PERDRE OU FAIRE MATCH NUL

Lorsque le temps de jeu se termine, l'équipe ayant le plus de points gagne. Dans le cas d'un match nul, le jeu se termine par un tirage. Un tour de pénalités est joué pour décider du gagnant d'un match nul dans le cas d'une finale seulement.

RÉSULTATS DE QUALIFICATION

Lorsque le temps des matches de qualification est terminé, les résultats des 6 groupes s'affichent automatiquement sur l'écran Éliminatoire - 1er jour. Vous pouvez y voir le total des buts marqués pendant le tournoi, les pertes, les gains et les tirages de chaque équipe. Sur cet écran, un groupe peut être sélectionné en appuyant sur le bouton feu. Après cet écran, l'écran d'élimination apparaît et affiche le jeu du jour suivant ainsi que les équipes. Appuyez sur le bouton feu.

Lorsque les matches du troisième jour sont terminés, les équipes qualifiées s'affichent. Si votre jeu n'y est pas, tout se termine.

ELIMINATION LEAGUE

GROUP A					GROUP D				
ITA	0	0	0	0	USA	0	0	0	0
GER	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0

GRU 1

GROUP B					GROUP E				
ARM	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
ARM	0	0	0	0	SOL	0	0	0	0
ARM	0	0	0	0	SOL	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	SOL	0	0	0	0

GROUP C					GROUP F				
BAA	0	0	0	0	ENG	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0

ELIMINATION LEAGUE

GROUP D				
ITA	GER	URS	URS	URS
W	G	YUC	DOL	URS
ITA	0	0	0	0
GER	0	0	0	0
URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0

GROUP C					GROUP F				
BAA	0	0	0	0	ENG	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0
URS	0	0	0	0	URS	0	0	0	0

FINALE

16 équipes participent à la finale. Un écran de groupes s'affiche si vous appuyez sur le bouton feu. Le jeu continue de la même manière que dans les matches de qualification à une exception près. Pendant la finale, il n'y a pas de tirage et un tour de pénalty aura lieu dans le cas d'un match nul.

CAMEROON	ITALY
COLOMBIA	URUGUAY
CZECHOS.	IRELAND
COSTA R.	ROMANIA
BRAZIL	ENGLAND
ARGENTINA	BELGIUM
W GERMANY	SPAIN
HOLLAND	YUGOSLAV.

5 joueurs avancent et les deux équipes se font face en tirant un pénalty. L'équipe qui marque le plus de buts gagne.

SIGNAUX D'ECRAN PENDANT UN MATCH

Pendant un match, l'écran vous informe du temps passé, du score du moment, et vous donne une vue générale de tout le terrain par l'intermédiaire d'un écran de jeu miniature. Il vous donne aussi le joueur qui peut être contrôlé par la flèche. Le format de l'écran varie d'un appareil à l'autre. N.B. La version C64 n'affiche pas l'écran de jeu miniature.

INDICES

Lorsque vous vous préparez pour un but, à passer le ballon ou à le lancer dans la cage de buts, alignez le joystick avec l'un des numéros 1 à 5 sur le terrain et le ballon suivra la direction exacte. Lorsque vous entrez en contact avec les joueurs droit devant, vous pouvez voler le ballon plus facilement.



1	USA U.S.A.
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	1
DEFENSE.....	1
GARDIEN DE BUT	1
TOTAL.....	1

<input type="checkbox"/>	ROM ROMANIA
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	2
TOTAL.....	3

3	CAM CAMEROON
VITESSE.....	2
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	1
GARDIEN DE BUT	1
TOTAL.....	2

4	BRA BRAZIL
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	5
DEFENSE.....	5
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	5

5	ARG ARGENTINA
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	5
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	5

<input type="checkbox"/>	URG URUGUAY
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	5
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	4

7	U.A.E. UNITED ARAB EMIR.
VITESSE.....	2
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	2
TOTAL.....	2

8	EGY EGYPT
VITESSE.....	2
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	1
GARDIEN DE BUT	2
TOTAL.....	2

9	SCO SCOTLAND
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	3
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	3

<input type="checkbox"/>	ENG ENGLAND
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	2
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	5
TOTAL.....	4

11	SPA SPAIN
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	3
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	3

12	CZE CZECHOSLOVAKIA
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	5
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	5

13	ITA ITALY
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	2
DEFENSE.....	5
GARDIEN DE BUT	5
TOTAL.....	4

<input type="checkbox"/>	BEL BELGIUM
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	3

15	HOL HOLLAND
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	4

16	AUT AUSTRIA
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	4

17	GER GERMANY
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	5
GARDIEN DE BUT	5
TOTAL.....	5

<input type="checkbox"/>	IRL REPUBLIC OF IRELAND
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	3
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	4

19	SWE SWEDEN
VITESSE.....	4
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	4
TOTAL.....	4

20	YUG YUGOSLAVIA
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	3
TOTAL.....	3

21	URS USSR
VITESSE.....	5
PERFORMANCE..	4
DEFENSE.....	4
GARDIEN DE BUT	5
TOTAL.....	5

<input type="checkbox"/>	COS COSTA RICA
VITESSE.....	1
PERFORMANCE..	2
DEFENSE.....	1
GARDIEN DE BUT	1
TOTAL.....	1

23	KOR KOREA
VITESSE.....	3
PERFORMANCE..	2
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	2
TOTAL.....	2

24	COL COLUMBIA
VITESSE.....	1
PERFORMANCE..	1
DEFENSE.....	2
GARDIEN DE BUT	1
TOTAL.....	1

Elite Systems Limited se réserve le droit de de modifier le produit sans préavis.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd is streng untersagt und gestzeswidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

LADEANWEISUNGEN

ST/E und Amiga - Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel lädt und läuft dann automatisch.

PC - Befolgen Sie die gewohnten Start-Prozeduren. Bei Erscheinen des A-Prompt legen Sie die Diskette in Laufwerk A und geben SOCCER ein.

Hier ist es! Das bislang perfekte Fußballspiel. Ein großartiges Stadion, vierundzwanzig internationale Mannschaften und ausreichend scharfe Wettkämpfe, um Ihr Blut zum kochen zu bringen. Das heißt, wenn Sie überhaupt Interesse daran haben, die Grenzen zu sprengen und das World Championship als Ihren ganz persönlichen Preis heimzutragen. Der Sieg wird aber nicht leicht sein, denn die Qualifikation ist ein Muß, bevor es Ihnen erlaubt wird, gegen die Besten der Besten im temperamentvollen Fußballspiel anzutreten.

Aber zur Vorbereitung, probieren Sie ein paar Trainingsspiele, um Ihre Schwachstellen zu beherrschen und Ihre Stärken zu verbessern. Dann sind Sie bereit, sich gegen die sechs verschiedenen Mannschaftsgruppen zu qualifizieren, die alle um einen Platz in der Endausscheidung ringen.

Für jedes Team wird eine Gruppe an Spielern festgelegt und bevor ein Spiel beginnt, werden die elf ausgewählt, die den Anfang machen. Um Ihnen bei der Auswahl Ihrer gewünschten Mannschaft zu helfen, werden die offensiven und defensiven Stärken jedes Teams in numerischen Werten angegeben. Natürlich helfen Ihnen Ihre eigenen offensiven und defensiven Stärken bei der Entscheidung. Wenn Sie im Dribbling schnell, aber im Angriff eher langsamer sind, wollen Sie wahrscheinlich ein Team, das in der Abwehr stärker ist. Das liegt ganz bei Ihnen, also ran an den Speck und verdienen Sie sich das Recht, den Cup zu tragen!

LOCATE MODE AUSWAHL- BILDSCHIRM

Während des Vorspanns werden Ihnen drei verschiedene Spielmodi angeboten. Benutzen Sie den Joystick, um den Pfeil während des Vorspanns entweder auf World Championship oder Test Match 1P zu fahren. Wenn Sie mit einem Gegner spielen wollen, schließen Sie einen zweiten Joystick an und wählen Test Match 2P. Fertig? Dann drücken Sie den Feuerknopf, um die Spielbildschirme anzusehen.

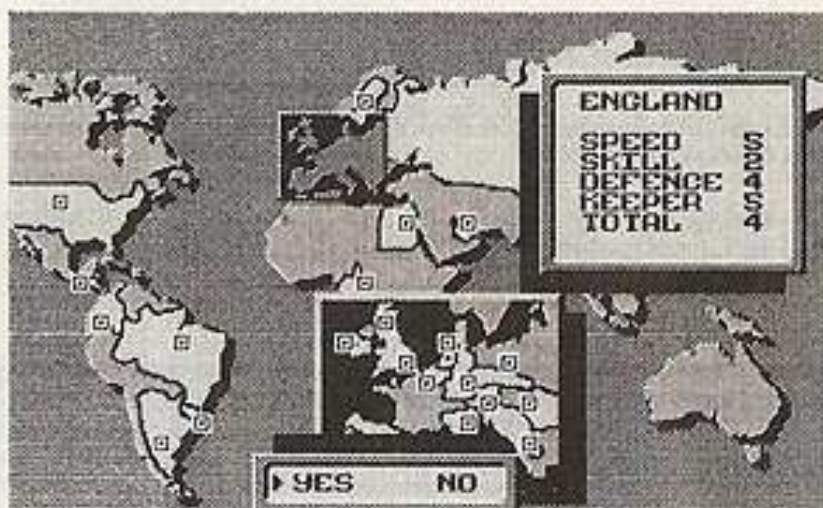


AUSWAHL VOM WORLD CHAMPIONSHIP ODER TEST MATCH BILDSCHIRM

Ob Sie sich nun entscheiden, gleich zu Anfang einen World Championship Wettkampf gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler, oder zuerst das Test Match zu spielen, es wird Ihnen ohne Rücksicht darauf immer der gleiche Bildschirm mit denselben Auswahlmöglichkeiten angeboten. Und so werden Sie startklar. Spezielle Anweisungen zum Test Match 1P, Test Match 2P und ein 2-Spieler Spiel werden diesem Abschnitt folgen.

TEAM-AUSWAHL-BILDSCHIRM

Der Team-Auswahl-Bildschirm erscheint automatisch nach Ihrer Modus Wahl. Vor Ihnen befindet sich eine Weltkarte. Benutzen Sie den Joystick, um den Pfeil auf das Land Ihrer Wahl zu fahren. Sobald sich der Pfeil auf dem Land befindet, beginnt er zu blinken. Drücken Sie nun den Feuerknopf, damit Sie noch einmal die Qualifikationsziffern der Mannschaften betrachten können. Die Informationen werden mittels der Zahlen 1 bis 5 dargestellt, wobei die höchste das beste und umgekehrt repräsentiert. Unter Bezug auf ihre gegebenen Stärken, können Sie mittels Joystick den Pfeil entweder auf "Yes" oder "No" fahren und durch Druck auf den Feuerknopf Ihre Wahl bestätigen. Wenn Sie ein anderes Team aussuchen wollen, wählen Sie "No", um Ihre Wahl zu löschen und wiederholen die Prozedur, wobei Sie nun ein anderes Team von der Karte wählen können.



MANNSCHAFTSMITGLIEDER-AUSWAHL BILDSCHIRM

Der Mannschaftsmitglieder-Auswahl-Bildschirm erscheint automatisch, sobald Sie Ihre Team-Auswahl eingegeben haben. Sie müssen eine Anfangsaufstellung von elf Spielern aus Ihrer Gruppe auswählen. Sie werden von vier verschiedenen Bildschirmen zu wählen haben, die alle nacheinander erscheinen, sobald Sie Ihre Wahl am jeweiligen Bildschirm beendet haben. Der erste Mannschaftsmitglieder-Auswahl-Bildschirm ist der Torhüter-Bildschirm. Auf dem Miniaturfeld gegenüber den Spielernamen sehen Sie eine aufblinkende Spielposition. Stimmen Sie die Nummer oder Nummern der Spieler mit der blinkenden Position oder Positionen ab.

Wählen Sie einen Tormann, indem Sie den Pfeil mittels Joystick auf den Spieler Ihrer Wahl fahren. Drücken Sie nun den Feuerknopf, um Ihre Wahl einzugeben. Um diese wieder zu löschen, drücken Sie F10. Durch Druck auf F10 während einem der Mannschaftsmitglieder-Auswahl-Bildschirme kehren Sie automatisch wieder zum Torhüter-Auswahl-Bildschirm zurück. Die Mannschaftsmitglieder-Auswahl-Bildschirme erscheinen in dieser Reihenfolge: Abwehrspieler, vier auswählen; Mittelfeldspieler, vier auswählen; und Stürmer, zwei auswählen.

MEMBER SELECT

GOAL KEEPER	S	K	T	A
SHILTON	4	3	5	4
WOODS	4	4	4	4

Um bei der Auswahl zu helfen, werden die Spielerstatistiken den Namen gegenüber aufgelistet. Diese Statistiken beziehen sich auf Geschwindigkeit, Kickvermögen, Stärke, Angriffsstärke und Genauigkeit. Sie werden von 1 bis 5 bewertet, mit 5 als bester Note. Der numerische Wert eines Spielers bezieht sich auf den Vergleich mit anderen Spielern desselben Teams. Das heißt, wenn ein Spieler eines anderen Teams die gleichen Statistiken besitzt, können ihre Fähigkeiten trotzdem variieren, aufgrund der Gesamtdaten der Mannschaften.

AUSSCHIEDUNGSLIGA-BILDSCHIRM

Nachdem Sie Ihr Team und Ihre Startspieler ausgesucht haben, werden sechs Gruppen angezeigt. Ihr Team wird in einer unterschiedlichen Farbe erleuchtet sein. Diese Mannschaften stellen Ihre Gegner dar, gegen die Sie sich qualifizieren müssen. Während Ihres Spiels wird der Computer damit beschäftigt sein, die anderen Gruppen gegen sich selbst spielen zu lassen, damit die Teilnehmer der Endrunde ermittelt werden können.

Die erst- und zweitplatzierten Mannschaften jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde. Zusätzlich qualifizieren sich auch vier der drittplatzierten Mannschaften, je nach ihrer Spieleleistung. Wenn Ihr Team während der Qualifikationsrunde den Anforderungen genügt um in der Endauscheidung teilzunehmen, wird Ihr Team schließlich vorrücken; erfüllt Ihr Team die Anforderungen jedoch nicht, ist das Spiel nach Abpfiff beendet. Nachdem Sie Ihren Wettkampf abgeschätzt?? haben, drücken Sie den Feuerknopf um den Qualifikations-Bildschirm zu betrachten.

GROUP A ITALY CZECHOSLOVAKIA AUSTRIA U S A	GROUP D N. GERMANY YUGOSLAVIA COLOMBIA U A E
GROUP B CAMEROON ROMANIA ARGENTINA USSR	GROUP E SPAIN BELGIUM URUGUAY SOUTH KOREA
GROUP C BRAZIL COSTA RICA SCOTLAND SWEDEN	GROUP F ENGLAND IRELAND HOLLAND EGYPT

Die Voraussetzungen zum Aufstieg sind:

- i) Mannschaften mit den meisten Punkten.
- ii) Mannschaften mit der größten Tordifferenz.
- iii) Mannschaften mit den meisten Toren.
- iv) Mannschaften, die die schnellsten Tore geschossen haben.

AUSSCHIEDUNGSLIGA: 1. TAG

Die Ausscheidungsliga: 1. Tag-Bildschirm wird Ihr Team und den Namen des gegnerischen Teams anzeigen. Drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel zu starten.

SPEZIELLE ANWEISUNGEN FÜR TEST MATCH UND 2-SPIELER SPIELE

Wenn Sie ein Test Match spielen, geschieht das in nur einem Wettkampf. Während des Test Match 1P treten Sie gegen den Computer an, auch wenn Sie dessen Team wählen dürfen. In Test Match 2P spielen Sie gegen Ihren Gegner. Der Anstoß folgt, sobald das gegnerische Team gewählt ist.

Spielen zwei Leute, dann wählt jeder Spieler ein Team und sie treten gegeneinander an. Bei einem Unentschieden wird der Gewinner per Elfmeterschießen ermittelt. Nach Spielende werden die Namen der Spieler (bis zu drei), die gepunktet haben und ihre Zeiten angezeigt.

STEUERUNG

Beim Fußball gibt es ein ständiges Wechselspiel von angreifender und verteidigender Mannschaft. Die Mannschaft, die sich in Ballbesitz befindet, ist die angreifende. In dem Moment, in dem der Gegner den Ball ergattert, wechseln die angreifende und verteidigende Rolle.

ANGRIFF

ABSTOß

Bei Spielbeginn hat Spieler 1 den Abstoß. Am Beginn der zweiten Hälfte stößt Spieler zwei ab. Wenn ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel von der Seite mit einem Abstoß weitergeführt, die andere Seite.

DRIBBLING

Sie können jederzeit während des Spielablaufes nur die Bewegungen der Spieler mittels eingeblendetem Pfeil steuern. Der Computer übernimmt den Rest. Um einen Spieler in Ballkontakt zu bringen, drücken Sie einfach nur den Joystick in die gewünschte Richtung und Spieler und Ball werden sich fortbewegen.

KICKEN

Nach Druck auf den Feuerknopf haben Sie drei verschiedene Kickmethoden zur Auswahl, wenn Sie den Knopf wieder loslassen, je nachdem, in welcher Stellung sich der Joystick im Moment des Loslassens befindet.

- i) Bei zentriertem Joystick wird der Ball nach VORNE geschossen, immer in Richtung auf das gegnerische Tor.
- ii) Mit nach hinten gezogenem Joystick wird der Ball weit überkopf in die Richtung geschossen, in die der anvisierte Spieler rannte, als der Feuerknopf gedrückt wurde.
- iii) Bei nach vorne gedrücktem Joystick wird der Ball am Boden entlang in die Richtung abgegeben, in die der anvisierte Spieler rannte, als der Feuerknopf gedrückt wurde.

EINWURF

Berührt der Ball den Körper eines Spielers und fliegt über die Seitenlinie hinaus, dann darf ein Spieler des gegnerischen Teams an der Stelle einwerfen, an der der Ball ausgespielt wurde.

ECKE

Rollt der Ball über die Endlinie des verteidigenden Teams, nachdem er von einem Spieler dieser Mannschaft berührt wurde, dann erhält die angreifende Mannschaft einen Eckball. Wählen Sie die Stelle an der der Ball aufkommen soll, indem Sie den Joystick in diese Richtung drücken. Benutzen Sie den Feuerknopf, um den Ball zu schießen.

ABWEHR

ANGRIFF

Wenn Sie einen Spieler erreichen, der sich im Ballbesitz befindet, können Sie durch Druck des Feuerknopfes seitwärts angreifen. Jetzt können Sie den Ball stehlen.

STEUERUNG DES TORHÜTERS

Steht der Pfeil auf dem Torhüter, können Sie den gegnerischen Schuß aufhalten, indem Sie den Torhüter mittels Joystick bewegen. Drücken Sie nun den Feuerknopf, damit der Torhüter springt und den Ball fängt. Schieben Sie den Joystick während Sie gleichzeitig den Feuerknopf gedrückt halten, dann wird Ihr Torwart durch die Luft hechten. Wird der Joystick in Richtung auf eine der Feldnummern gedrückt, bewegt sich der Torhüter in Richtung der entsprechenden Nummer im Tor. Nach einer bestimmten, vorgegebenen Zeit, in der der Torwart den Ball festgehalten hat, kickt er ihn automatisch, auch wenn keine Taste gedrückt wurde. Wird der Feuerknopf bei zentriertem Joystick losgelassen, während der Torhüter den Ball hält, dann wird er den Ball in die Richtung werfen, in die er zuletzt geschaut hat, als der Feuerknopf gedrückt wurde. Schiebt man den Joystick dabei jedoch nach vorne oder hinten, dann kickt der Torhüter den Ball in die Richtung, in die er zuletzt geblickt hat, bevor der Feuerknopf gedrückt wurde.

TORSCHUB

Geht der Ball über die Endlinie des abwehrenden Teams, nachdem er einen Spieler der angreifenden Mannschaft zuletzt berührt hat, erhält das verteidigende Team eine Torschußmöglichkeit. Wählen Sie die Schußrichtung mittels Joystick aus und schießen Sie per Feuerknopf. Wird der Joystick dabei in keiner Weise geschoben, dann rollt der Ball in die Tormitte.

JETZT GEHT'S LOS!

Es ist es Zeit für einen richtigen Wettkampf, aber um richtig mithalten zu können, lesen Sie die folgenden Regeln und Vorschriften.

ZEIT:

Die gesamte Spielzeit beträgt 45 Minuten für die erste und 45 Minuten für die zweite Hälfte, allerdings in einer schnelleren Zeiteinheit als normalerweise. Es gibt keine Verlängerung, sollte das Spiel in einem Unentschieden enden.

SIEG, NIEDERLAGE ODER UNENTSCHEIDEN

Geht die Spielzeit zur Neige, gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Im Fall eines Punktegleichstands endet das Spiel im Unentschieden. Nur während der Endrunde wird der Gewinner eines Gleichstandspiels mittels einer Runde Elfmeter ermittelt.

QUALIFIKATIONSERGEBNISSE

Läuft die Zeit der Qualifikationsrunde aus, dann werden die Ergebnisse der 6 Gruppen automatisch auf dem Ausscheidungsliga-1Tag-Bildschirm angezeigt. Hier sehen Sie die gesamten Rundenpunkte, Niederlagen, Siege und Unentschieden jedes Teams. Während dieser Ansicht kann mit dem Joystick eine Gruppe ausgewählt werden, und durch Druck des Feuerknopfes wird die Sieg/Niederlage Tabelle angezeigt. Diesem Bildschirm folgend erscheint der Ausscheidungsliga-Bildschirm, welcher wieder das Spiel des nächsten Tages und die antretenden Mannschaften anzeigt, wenn Sie den Feuerknopf drücken.

Die qualifizierten Mannschaften werden aufgelistet, sobald die Wettkämpfe des dritten Tages beendet sind.

Wenn Sie sich nicht darunter wiederfinden können, ist das Spiel damit beendet.

ENDAUSSCHIEDUNG

An der Endauscheidung nehmen 16 Mannschaften teil. Ein Wettkampfgruppierungs-Bildschirm erscheint und verschwindet wieder durch Druck auf den Feuerknopf. Das Spiel geht genau wie in der Qualifikationsrunde von statten, mit einer Ausnahme:

Während der Endauscheidung gibt es kein Unentschieden. Im Falle eines Gleichstands kommt es zum Elfmeterschießen.

DOMINATION LEAGUE

DAY 1

GROUP A					GROUP D				
ITA	0	0	1	0	4	0	0	1	0
CZE	1	0	0	0	YUG	0	0	0	0
AUS	0	0	0	0	COL	1	0	0	0
USA	0	0	0	0	URU	0	0	0	0

GROUP B					GROUP E				
GAM	1	0	0	0	USA	1	0	0	0
ROM	0	0	0	0	ARG	0	0	0	0
ARG	0	0	0	0	URU	0	0	0	0
USS	0	0	0	0	SWE	0	0	0	0

GROUP C					GROUP F				
BRA	1	0	0	0	ENG	1	0	0	0
COS	0	0	0	0	FRG	0	0	0	0
SUD	0	0	0	0	IRE	0	0	0	0
SAR	0	0	0	0	ROM	0	0	0	0

DOMINATION LEAGUE

GROUP D		W	G	YUG	COL	URU	PTS
ITA	0						0
CZE	1						2
AUS	0						0
USA	0						0

GROUP E		W	G	USA	ARG	URU	PTS
GAM	1						2
ROM	0						0
ARG	0						0
USS	0						0

GROUP C					GROUP F				
BRA	1	0	0	0	ENG	1	0	0	0
COS	0	0	0	0	FRG	0	0	0	0
SUD	0	0	0	0	IRE	0	0	0	0
SAR	0	0	0	0	ROM	0	0	0	0

FINAL TOURNAMENT MATCHING

CAMEROON	ITALY
COLOMBIA	URUGUAY
CZECHOS.	IRELAND
GOSTA R.	ROMANIA
BRAZIL	ENGLAND
ARGENTINA	BELGIUM
W GERMANY	SPAIN
HOLLAND	YUGOSLAV.

ZEICHEN AUF DEM BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS

Der Bildschirm informiert Sie während des Spiels über die verbleibende Zeit, aktuellen Spielstand, eine Übersicht des gesamten Spielfelds per Miniaturbildschirm und den Spieler, der durch den über ihm stehenden Pfeil zur Steuerung verfügbar ist. Das Bildschirm-Layout ist je nach Computerformat etwas unterschiedlich. N.B. Die C64er Version hat keinen Miniaturspielbildschirm.

HILFREICHE HINWEISE

Wenn Sie sich auf ein Tor vorbereiten, den Ball abspielen oder den Ball vom Tor aus einwerfen, dann stellen Sie den Joystick in einer Linie mit irgendeiner der koordinierenden Nummern 1 bis 5 im Feld und der Ball wird genau dieser Richtung folgen. Gehen Sie einen gegnerischen Spieler direkt an, dann können Sie ihm den Ball leichter abjagen.



1	USA USA
GESCHWINDIGKEIT...	3
GESCHICKLICHKEIT...	1
ABWEHR.....	1
TORWART.....	1
TOTAL.....	1

2	ROM ROMANIA
GESCHWINDIGKEIT...	3
GESCHICKLICHKEIT...	4
ABWEHR.....	2
TORWART.....	2
TOTAL.....	3

3	CAM CAMEROON
GESCHWINDIGKEIT...	2
GESCHICKLICHKEIT...	4
ABWEHR.....	1
TORWART.....	1
TOTAL.....	2

4	BRA BRAZIL
GESCHWINDIGKEIT...	5
GESCHICKLICHKEIT...	5
ABWEHR.....	5
TORWART.....	4
TOTAL.....	5

5	ARG ARGENTINA
GESCHWINDIGKEIT...	5
GESCHICKLICHKEIT...	5
ABWEHR.....	4
TORWART.....	4
TOTAL.....	5

6	URU URUGUAY
GESCHWINDIGKEIT...	3
GESCHICKLICHKEIT...	5
ABWEHR.....	4
TORWART.....	4
TOTAL.....	4

7	UAE UNITED ARAB EMIR.
GESCHWINDIGKEIT...	2
GESCHICKLICHKEIT...	4
ABWEHR.....	2
TORWART.....	2
TOTAL.....	2

8	EGY EGYPT
GESCHWINDIGKEIT...	2
GESCHICKLICHKEIT...	3
ABWEHR.....	1
TORWART.....	2
TOTAL.....	2

9	SCO SCOTLAND
GESCHWINDIGKEIT...	3
GESCHICKLICHKEIT...	3
ABWEHR.....	3
TORWART.....	3
TOTAL.....	3

10	ENG ENGLAND
GESCHWINDIGKEIT...	5
GESCHICKLICHKEIT...	2
ABWEHR.....	4
TORWART.....	5
TOTAL.....	4

11	SPA SPAIN
GESCHWINDIGKEIT...	4
GESCHICKLICHKEIT...	3
ABWEHR.....	3
TORWART.....	3
TOTAL.....	3

12	CZE CZECHOSLOVAKIA
GESCHWINDIGKEIT...	4
GESCHICKLICHKEIT...	5
ABWEHR.....	4
TORWART.....	4
TOTAL.....	5

13	ITA ITALY
GESCHWINDIGKEIT...	4
GESCHICKLICHKEIT...	2
ABWEHR.....	5
TORWART.....	5
TOTAL.....	4

14	ENG ENGLAND
GESCHWINDIGKEIT...	5
GESCHICKLICHKEIT...	2
ABWEHR.....	4
TORWART.....	5
TOTAL.....	4

15	SPA SPAIN
GESCHWINDIGKEIT...	4
GESCHICKLICHKEIT...	3
ABWEHR.....	3
TORWART.....	3
TOTAL.....	3

16	CZE CZECHOSLOVAKIA
GESCHWINDIGKEIT...	4
GESCHICKLICHKEIT...	5
ABWEHR.....	4
TORWART.....	4
TOTAL.....	5

17	GER GERMANY
VELOCITA.....	4
ABILITA.....	3
DIFESA.....	5
PORTIERE.....	5
TOTAL.....	5

18	IRL REPUBLIC OF IRELAND
VELOCITA.....	5
ABILITA.....	3
DIFESA.....	4
PORTIERE.....	4
TOTAL.....	4

19	SWE SWEDEN
VELOCITA.....	4
ABILITA.....	4
DIFESA.....	4
PORTIERE.....	4
TOTAL.....	4

20	YUG YUGOSLAVIA
VELOCITA.....	3
ABILITA.....	4
DIFESA.....	2
PORTIERE.....	3
TOTAL.....	3

21	URS USSR
VELOCITA.....	5
ABILITA.....	4
DIFESA.....	4
PORTIERE.....	5
TOTAL.....	5

22	COS COSTA RICA
VELOCITA.....	1
ABILITA.....	2
DIFESA.....	1
PORTIERE.....	1
TOTAL.....	1

23	KOR KOREA
VELOCITA.....	3
ABILITA.....	2
DIFESA.....	2
PORTIERE.....	2
TOTAL.....	2

24	COL COLOMBIA
VELOCITA.....	1
ABILITA.....	1
DIFESA.....	2
PORTIERE.....	1
TOTAL.....	1

Elite Systems Limited behält sich das Recht vor, das Produkt ohne Bekanntgabe zu verändern.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED

THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

Tutti i dritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 01 - 240 - 6756.

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei dritti costituzionali dell'utente.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ST/E e Amiga -

Inserite il disco nel drive e accendete il computer. Il gioco sarà caricato e avviato automaticamente.

PC -

Seguite la procedura standard. Al messaggio 'A', mettete il disco del programma nel drive A e scrivete SOCCER.

Eccolo! Il massimo nel gioco del calcio. Un grande stadio, ventiquattro squadre internazionali e tanta strenua competizione da farvi ribollire il sangue. Il che significa che avete tutto l'interesse ad andare contro tutte le previsioni e ad essere voi il destinato ad impossessarvi del primo premio, la Coppa del mondo. Non sarà facile vincere, poiché è assolutamente necessario qualificarsi prima di scegliere la migliore tra le squadre a disposizione per una partita di calcio avvincente.

Ma prima di affrontare la sfida, delle partite di preparazione vi permetteranno di controllare le vostre debolezze e migliorare i vostri punti di forza. Dopo di che sarete pronti per le partite di qualificazione contro sei diversi gruppi di squadre, tutti determinati ad assicurarsi un posto nelle finali.

Per ogni squadra è registrato un gruppo di giocatori, e prima dell'inizio della partita sono selezionati i primi undici. Per aiutarvi a scegliere la squadra di vostro gradimento, i punti di forza all'attacco e alla difesa di ogni squadra sono rappresentati con valori numerici. Naturalmente, saranno i vostri punti di forza all'attacco e alla difesa che vi guideranno nella scelta. Se siete veloci a dribblare ma lenti a contrastare, probabilmente vorrete una squadra con una difesa più forte. Sta a voi decidere. Prendeteci gusto e guadagnatevi il diritto di essere voi a sollevare la coppa in trionfo.

LOCATE MODE SELECTION SCREEN

(Schermo Per La Selezione Del Modo Di Gioco).

Lo schermo del titolo vi offrirà tre modi di gioco. Usate il joystick per spostare le frecce o su World Championship (Coppa del mondo), o su Test Match 1P (Partita di prova 1 giocatore). Se volete giocare contro un avversario, inserite un altro joystick e selezionate Test Match 2P (Partita di prova 2 giocatori). Quando siete pronti schiacciate il pulsante fire per chiamare gli schermi di gioco.



SELEZIONE DAGLI SCHERMI WORLD CHAMPIONSHIP (Coppa del mondo) o Test Match (Partite di prova)

Indipendentemente dal fatto che decidiate di giocare la competizione World Championship dall'inizio contro il computer o contro un altro giocatore o di giocare un Test Match per primo, vi saranno offerti gli stessi schermi e le stesse possibilità di scelta. Ecco come dovete prepararvi. Istruzioni speciali per Test Match 1P, Test Match 2P e una partita a due giocatori faranno seguito a questa sezione.

TIPI DI CALCI

Schiacciando il pulsante fire si possono effettuare tre diversi tipi di calci quando il pulsante viene rilasciato, a seconda della posizione del joystick al momento in cui viene rilasciato il pulsante.

- I) Con il joystick in posizione CENTRALE la palla sarà lanciata in AVANTI, sempre nella direzione della porta avversaria.
- II) Con il joystick tirato INDIETRO, la palla sarà passata IN ALTO nella direzione verso la quale il giocatore contrassegnato dalla freccia si stava muovendo quando veniva premuto il pulsante fire.
- III) Con il joystick spinto in AVANTI, la palla sarà passata RASOTERRA nella direzione verso la quale il giocatore si stava muovendo quando il pulsante fire veniva premuto.

RIMESSA IN GIOCO

Quando la palla tocca il corpo di un giocatore e oltrepassa la linea di delimitazione del campo, un calciatore della squadra avversaria è incaricato di effettuare la rimessa dal punto in cui la palla è uscita. Controllate la direzione della rimessa usando il joystick.

CALCIO D'ANGOLO

Quando la palla oltrepassa l'estrema linea della squadra in difesa dopo essere stata toccata per l'ultima volta da uno dei giocatori della squadra in difesa, la squadra attaccante ha il diritto di tirare un calcio d'angolo. Selezionate il punto in cui la palla andrà a colpire il terreno schiacciando il joystick in quella direzione. Usate il pulsante fire per dare il calcio alla palla.

DIFESA

CONTRASTO

Quando vi avvicinate a un giocatore in possesso di palla, lo potete far scivolare schiacciando il pulsante fire. Ora gli potete rubare la palla.

Come far muovere il portiere

Quando il vostro portiere è indicato dalla freccia, potete fermare il tiro dell'avversario muovendo il portiere col joystick. Ora schiacciate il pulsante fire per far saltare il portiere e fargli prendere la palla. Se spingete il joystick e contemporaneamente schiacciate il pulsante fire, il portiere si tufferà. Quando il joystick viene spinto nella direzione dei numeri di campo, il portiere si muoverà nella corrispondente direzione nella rete. Dopo un periodo di tempo prefissato durante il quale il portiere continua a tenere la palla, automaticamente darà un calcio al pallone anche se non sono stati schiacciati pulsanti. Quando il portiere è in possesso di palla, rilasciando il pulsante fire con il joystick in posizione centrale il portiere lancerà il pallone nella direzione verso la quale egli era orientato prima che il pulsante fire venisse schiacciato. Se il pulsante fire è rilasciato quando il joystick è tirato in avanti o indietro, il portiere calcerà il pallone nella direzione verso la quale egli stava guardando prima che il pulsante fire fosse schiacciato.

RIMESSA DAL FONDO

Se il pallone oltrepassa l'estrema linea della squadra in difesa dopo aver toccato un giocatore della squadra attaccante per ultimo, alla squadra in difesa viene assegnato un tiro di rimessa dal fondo. Selezionate la direzione di tiro col joystick e calciare col pulsante fire. Se il joystick non viene spinto, la palla prenderà una direzione centrale.

ORA TOCCA A VOI

E' giunta l'ora della grande gara, ma per seguire attentamente il gioco, leggete le regole e i regolamenti seguenti.

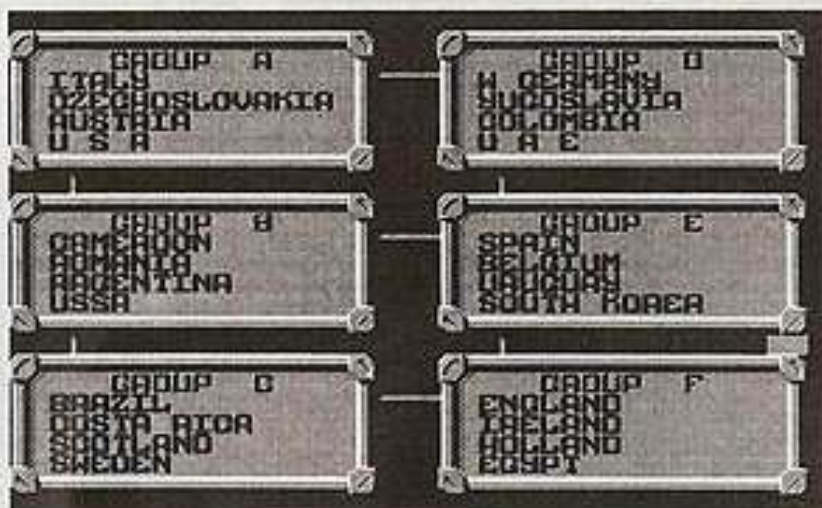
TEMPO:

Il tempo di gioco trascorso è di 45 minuti per il primo tempo e di altri 45 per il secondo, ad un ritmo progressivamente più rapido del tempo normale. Non ci sono tempi supplementari se la partita dovesse finire in pareggio.

ELIMINATION LEAGUE SCREEN (schermo dei gironi di eliminazione)

Dopo aver selezionato la vostra squadra e i giocatori iniziali, saranno mostrati sei gruppi. La vostra squadra sarà evidenziata con un colore diverso. Queste sono le squadre avversarie che incontrerete nel vostro gruppo di qualificazione. Mentre voi giocate, il computer sarà occupato a far giocare le altre squadre, i cui vincitori confluiranno nelle finali.

La prima e la seconda squadra che si qualificano per ogni gruppo saranno ammesse alle finali. In più, quattro delle rimanenti terze squadre si qualificheranno a seconda del loro risultato di gioco. Se durante le eliminatorie la vostra squadra soddisfa le condizioni necessarie per l'ammissione alle finali, non ci sono problemi, ma se al contrario non soddisfa quelle condizioni il gioco sarà finito alla fine della partita. Dopo esservi fatti un'idea della vostra competizione schiacciate il pulsante fire per passare in rassegna il Qualifying Screen (schermo delle qualificazioni).



Le condizioni necessarie che determinano la promozione sono: -I) squadre col maggior numero di punti
II) squadre con la migliore differenza reti
III) squadre col maggior numero di goal segnati
IV) squadre che hanno segnato più velocemente

ELIMINATION LEAGUE: 1st Day (girone di eliminazione: primo giorno)

Lo schermo del primo giorno delle eliminatorie mostrerà la vostra squadra e il nome della squadra avversaria. Schiacciate il pulsante fire per dare inizio alla partita.

ISTRUZIONI SPECIALI PER I GIOCHI TEST MATCH (PARTITA DI PROVA) E 2- PLAYERS (A DUE GIOCATORI)

Quando giocate una partita di prova sarà giocata solo la vostra partita. Durante un Test Match 1P (partita di prova 1 giocatore), giocherete contro il computer ma vi è permesso di sceglierne la squadra. Durante un Test Match 2P (partita di prova 2 giocatori) giocherete contro il vostro avversario. Sarà dato il calcio d'inizio immediatamente dopo la selezione della squadra avversaria.

Quando si è in due a giocare, ognuno dei giocatori seleziona una squadra e compete contro l'altro. Se la partita finisce in pareggio, il vincitore sarà scelto con un calcio di rigore. A fine partita saranno mostrati i nomi dei giocatori che hanno segnato (fino a tre giocatori) e i loro tempi.

CONTROLLO DELLA PALLA

Nel calcio, i ruoli di attacco e di difesa passano spesso da una squadra all'altra. La squadra che sta controllando la palla o che è più vicina alla rete dell'avversario diventa la squadra attaccante. Nel momento in cui l'avversario intercetta la palla i ruoli d'attacco e di difesa si scambiano.

ATTACCO

CALCIO D'INIZIO

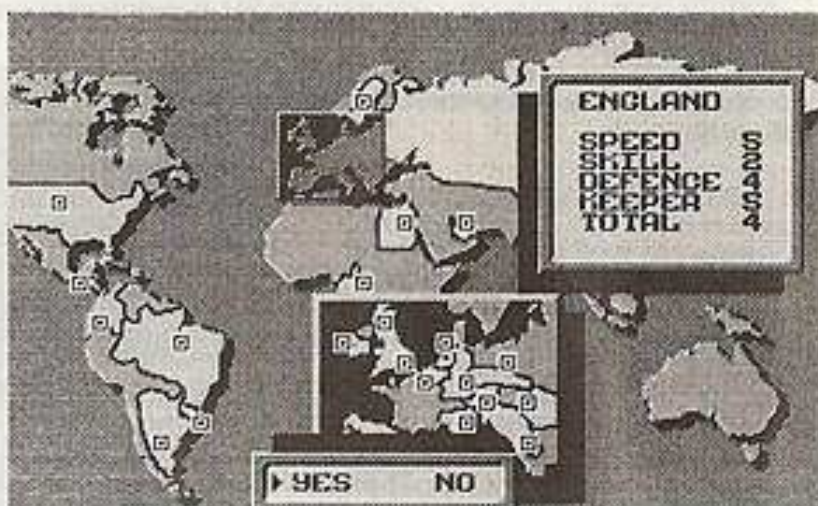
All'inizio dell'incontro, il giocatore numero 1 dà il calcio d'inizio. All'inizio del secondo tempo spetta all'altro giocatore tirare per primo. Quando viene segnato un goal, la squadra che ha segnato batte il calcio d'inizio per ricominciare a giocare.

DRIBBLING

Durante il gioco potete controllare solo i movimenti del giocatore contrassegnato da una freccia. Il computer provvederà a muovere tutti gli altri. Per muovere un giocatore che è in contatto con la palla, schiacciate il joystick nella direzione desiderata e giocatore e palla avanzeranno.

TEAM SELECTION SCREEN (Schermo Per La Selezione Della Squadra)

A seconda della vostra selezione del modo di gioco, apparirà automaticamente il Team Selection Screen (schermo per la selezione della squadra). Avrete di fronte una carta geografica del mondo. Usando il joystick potete spostare la freccia verso il paese di vostra scelta. Quando la freccia è posizionata sul paese, comincerà a lampeggiare. A questo punto schiacciate il pulsante fire per passare in rassegna le qualifiche numeriche della squadra. Le informazioni vanno dall' 1 al 5, dove il numero più alto rappresenta il massimo e viceversa. A seconda dei loro punti di forza, potete usare il joystick per spostare la freccia o su "Yes" o su "No", quindi premete il pulsante fire per entrare la vostra selezione. Se volete scegliere un'altra squadra, scegliete "No" per cancellare la vostra selezione e ripetete la procedura. Potete quindi scegliere un'altra squadra dalla mappa.



MEMBER SELECTION SCREEN (schermi per la selezione dei giocatori)

Una volta che avete fatto la vostra selezione della squadra, appariranno automaticamente gli schermi per la selezione dei giocatori. Dovrete scegliere un gruppo iniziale di undici giocatori dal gruppo a vostra disposizione. Dovrete fare la vostra scelta a partire da quattro schermi che appariranno automaticamente uno dopo l'altro mano a mano che da ognuno avrete finito di scegliere. Il primo schermo per la selezione dei giocatori è il Goalkeeper Screen (schermo del portiere). Sul campo in miniatura di fronte ai nomi dei calciatori noterete una posizione lampeggiante. Accoppiate il numero o i numeri dei giocatori con la posizione o le posizioni lampeggianti.

Scegliete un portiere usando il joystick per spostare la freccia sul giocatore di vostro gradimento. Ora schiacciate il pulsante fire per entrare la vostra selezione. Per cancellare la selezione fatta, schiacciate F10. Quando schiacciate F10 durante uno qualsiasi degli schermi per la selezione dei giocatori, tornerete automaticamente allo schermo del portiere. Gli schermi per la selezione dei giocatori appariranno in quest'ordine: Defenders (difensori), ne potete scegliere quattro; Midfielders (centrocampisti), ne potete scegliere quattro; e Forwards (attaccanti), ne potete scegliere due.

MEMBER SELECT

GOAL KEEPER	S	K	T	R
SHILTON	4	3	5	4
WOODS	4	4	4	4

Per aiutarvi nella vostra scelta, i dati per ogni giocatore sono elencati di fronte ai rispettivi nomi. Queste statistiche sono basate sulla velocità, la forza di tiro, la forza nel contrastare e l'accuratezza. I valori vanno dall'1 al 5, dove 5 rappresenta il massimo. Il valore numerico di un giocatore dipende dal confronto con gli altri giocatori della stessa squadra. Perci, se un giocatore appartenente a una squadra diversa ha gli stessi dati, le abilità dei due giocatori possono variare a seconda dei valori totali della squadra di appartenenza.

VITTORIA, PERDITA, PAREGGIO

Quando scade il tempo di gioco, vince la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti. Nell'eventualità di un pareggio, il gioco finisce senza vincitori. Un giro di calci di rigore deciderà il vincitore di una partita finita in pareggio soltanto durante le finali.

RISULTATI DI QUALIFICAZIONE

Quando scade il tempo dei gironi di eliminazione, saranno mostrati automaticamente i risultati per i sei gruppi sullo schermo Elimination League 1st Day (primo giorno delle eliminatorie). Potrete così vedere il punteggio del torneo, le sconfitte, le vittorie e i pareggi per ogni squadra. Durante questo schermo, si può selezionare un gruppo col joystick e il tabellone delle sconfitte e delle vittorie sarà mostrato premendo il pulsante fire.

ELIMINATION LEAGUE

DAY 1

GROUP A					GROUP D				
ITA	0	0	1	0	H	0	0	1	0
CZE	1	0	0	0	SUG	1	0	0	0
AUS	0	0	0	0	COL	1	0	0	0
USA	1	0	0	1	URE	0	0	1	0
GROUP B					GROUP E				
DAM	1	0	0	0	SPA	1	0	0	0
ROM	0	0	0	1	BEL	1	0	0	1
ARG	0	0	1	0	URU	0	0	0	0
USS	1	0	0	0	SOU	1	0	0	1

GROUP C					GROUP F				
BAR	1	0	0	0	ENG	1	0	0	0
COS	1	0	0	1	TAC	1	0	0	0
SCO	1	0	0	0	HOL	0	0	0	0
SWE	0	0	0	1	EGY	0	0	0	0

Quando saranno terminate le partite del terzo giorno verranno mostrate le squadre che hanno passato il turno.

ELIMINATION LEAGUE

GROUP D		H	C	SUG	COL	URE	PTS
ITA	H						0
CZE	C						0
AUS	H		X				0
USA	C						0
GROUP E		SUG					2
GROUP C		COL					2
GROUP F		URE			X		0

GROUP C					GROUP F				
BAR	1	0	0	0	ENG	1	0	0	0
COS	1	0	0	1	TAC	1	0	0	0
SCO	1	0	0	0	HOL	0	0	0	0
SWE	0	0	0	1	EGY	0	0	0	0

Se la vostra squadra non fa parte di queste, il gioco ha termine.

FINAL TOURNAMENT (FINAL)

16 sono le squadre che parteciperanno alle finali. Se schiacciate il pulsante fire sarà chiamato e annunciato lo schermo dei gruppi partecipanti alle finali. Il gioco procederà esattamente nello stesso modo in cui è andato avanti durante le eliminatorie, con una eccezione.

Durante le finali non ci sono pareggi. Un calcio di rigore avrà luogo in caso di parità.



SEGNALI DELLO SCHERMO DURANTE LA PARTITA

Durante una partita lo schermo vi informerà del tempo trascorso, del punteggio aggiornato, di una veduta dell'intero campo per mezzo di uno schermo minuscolo e del calciatore che è suscettibile di essere controllato, indicato da una freccia sovrastante. La disposizione dello schermo cambierà da formato a formato. NB: la versione C64 non mostrerà lo schermo del minigioco.

CONSIGLI UTILI

Quando vi state preparando a segnare, a passare la palla o a lanciarla dalla rete, allineate il joystick con uno dei numeri di coordinazione da 1 a 5 che sono sul campo e la palla seguirà esattamente quella direzione. Quando incontrate frontalmente gli avversari, potete rubare la palla più facilmente.



1 USA USA VELOCITA.....3 ABILITA.....1 DIFESA.....1 PORTIERE.....1 TOTAL.....1	2 ROM ROMANIA VELOCITA.....3 ABILITA.....4 DIFESA.....2 PORTIERE.....2 TOTAL.....3	3 CAM CAMEROON VELOCITA.....2 ABILITA.....4 DIFESA.....1 PORTIERE.....1 TOTAL.....2	4 BRA BRAZIL VELOCITA.....5 ABILITA.....5 DIFESA.....5 PORTIERE.....4 TOTAL.....5
5 ARG ARGENTINA VELOCITA.....5 ABILITA.....5 DIFESA.....4 PORTIERE.....4 TOTAL.....5	6 URG URUGUAY VELOCITA.....3 ABILITA.....5 DIFESA.....4 PORTIERE.....4 TOTAL.....4	7 UAE UNITED ARAB EMIR VELOCITA.....2 ABILITA.....4 DIFESA.....2 PORTIERE.....2 TOTAL.....2	8 EGY EGYPT VELOCITA.....2 ABILITA.....3 DIFESA.....1 PORTIERE.....2 TOTAL.....2
9 SCO SCOTLAND VELOCITA.....3 ABILITA.....3 DIFESA.....3 PORTIERE.....3 TOTAL.....3	10 ENG ENGLAND VELOCITA.....5 ABILITA.....2 DIFESA.....4 PORTIERE.....5 TOTAL.....4	11 SPA SPAIN VELOCITA.....4 ABILITA.....3 DIFESA.....3 PORTIERE.....3 TOTAL.....3	12 CZE CZECHOSLOVAKIA VELOCITA.....4 ABILITA.....5 DIFESA.....4 PORTIERE.....4 TOTAL.....5
13 ITA ITALY VELOCITA.....4 ABILITA.....2 DIFESA.....5 PORTIERE.....5 TOTAL.....4	14 BEL BELGIUM VELOCITA.....4 ABILITA.....3 DIFESA.....2 PORTIERE.....3 TOTAL.....3	15 HOL HOLLAND VELOCITA.....5 ABILITA.....3 DIFESA.....4 PORTIERE.....3 TOTAL.....4	16 AUT AUSTRIA VELOCITA.....5 ABILITA.....4 DIFESA.....4 PORTIERE.....3 TOTAL.....4
17 GER GERMANY VELOCITA.....4 ABILITA.....3 DIFESA.....5 PORTIERE.....5 TOTAL.....5	18 IRL REPUBLIC OF IRELAND VELOCITA.....5 ABILITA.....3 DIFESA.....4 PORTIERE.....4 TOTAL.....4	19 SWE SWEDEN VELOCITA.....4 ABILITA.....4 DIFESA.....4 PORTIERE.....4 TOTAL.....4	20 YUG YUGOSLAVIA VELOCITA.....3 ABILITA.....4 DIFESA.....2 PORTIERE.....3 TOTAL.....3
21 URS USSR VELOCITA.....5 ABILITA.....4 DIFESA.....4 PORTIERE.....5 TOTAL.....5	22 COS COSTA RICA VELOCITA.....1 ABILITA.....2 DIFESA.....1 PORTIERE.....1 TOTAL.....1	23 KOR KOREA VELOCITA.....3 ABILITA.....2 DIFESA.....2 PORTIERE.....2 TOTAL.....2	24 COL COLOMBIA VELOCITA.....1 ABILITA.....1 DIFESA.....2 PORTIERE.....1 TOTAL.....1

La Elite Systems Limited si riserva il diritto di modificare il prodotto senza darne preavviso.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED

THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN.

Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW

Tel: (0922) 55352

Fax: (0922) 743029