

For use with
INTELLiVISION™
Master Component

World Cup
SOCCKER

(for 2 players)

PLAY BOOK

HOW TO PLAY

Insert game in the computer console cartridge slot, with the on-off switch in position "OFF", then switch on your Intellivision.

After the title screen, play level is selected as follows by pressing:

- Disk very fast
- 1 quite fast
- 2 medium speed
- 3 slow

The cartridge runs in demonstration mode, pressing again allows the option of a standard game (MATCH), or a knockout penalty game (PENALTY).

- **The penalty game** - Press 2, then ENTER.

If the penalty option is chosen, a new menu allowing a two players game (MATCH), or a one player game is displayed. For the one player option, the player can decide whether he wishes to be the penalty taker (KICKER) or the goalkeeper (KEEPER).

To kick the ball, the penalty taker must press the wheel in the direction required, the longer the wheel being depressed, the higher the ball will travel. Some accuracy can be gained by pressing the top action key just at the point that the kicker touches the ball.

The goalkeeper is moved left or right by the wheel, diving in the direction selected when the top action key is pressed.

The game finishes after 5 shots by each team, or 5 shots in total for the one player game.

● **The Match** - Press 1, then ENTER.

Match being chosen, options standard game results in a second menu being displayed to determine how many players wish to play:

- press 1 for the teams you want to play;
- press 0 for the teams you want the computer to play, then press ENTER.

The home team plays in yellow (orange for the controlled player), and the away team plays in purple (light blue for the controlled player).

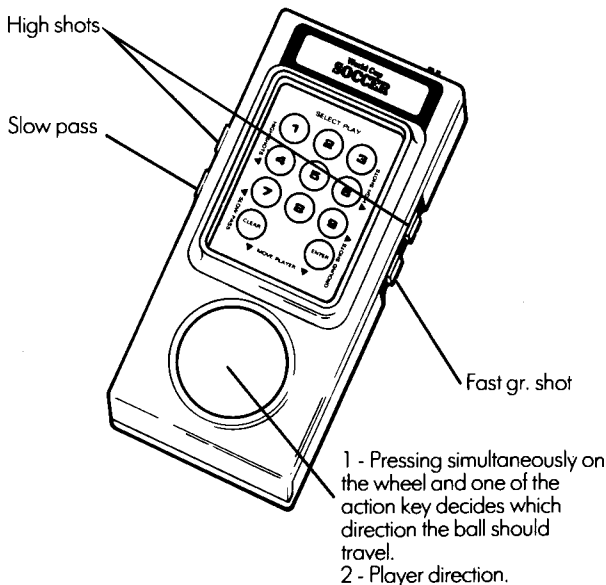
Moving the players is done by means of the wheel, the players going in the direction pressed. During the game, the player can select another teammate to control by pressing any numeric key, the men being selected in rotation.

Note: this function will not work if the wheel is depressed.

- **How to control your player** (Sketch 1 and 2) - The offside and free-kick situation can be played as for the throw-in, i.e. if he so wishes, the player can call for the ball by using the keypad as soon as the foul text (indirect/offside) disappears from the screen.

The goalkeeper is normally controlled by the computer, but can be made to dive up or down (if the keeper is moving) by the player by pressing the top or lower right action keys, respectively. If a throw-in or corner occurs for a team

1) Your player has the ball.



containing a controlled player, the player can ask for the ball as described above.

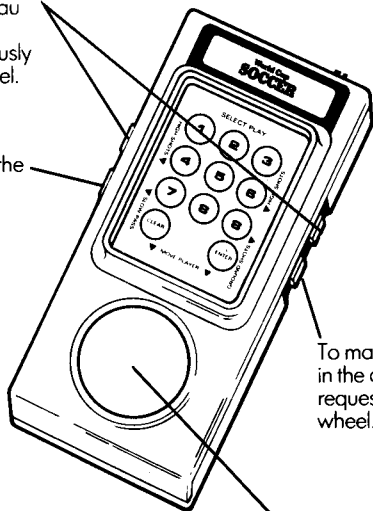
If a foul is committed on an attacking player inside the penalty area, the screen switches to the penalty scene until the penalty has been taken. If at the end of the match the scores are equal, press 3 to play the overtime, i.e. two halves of 15 minutes each.

If the score is still a draw, then the program will turn to the penalty scene, to play a serie of 5 shots each.

2) Your player has not the ball.

To head the ball in the direction, you choose simultaneously on the wheel.

To ask for the ball.



To make a tackle in the direction requested on the wheel.

To move player.

Utiliser avec Console
INTELLiVISION™
Master Component

World Cup
SOCCKER

(pour 2 joueurs)

**MODE
D'EMPLOI**

POUR JOUER

Introduisez la cartouche dans son logement sur la console Intellivision en prenant soin que l'interrupteur soit bien en position "OFF".

Dès que vous mettez la console sous tension (position "ON"), l'écran de présentation apparaît.

Pour définir la vitesse de jeu, appuyez sur:

- Disque jeu très rapide
- 1 jeu assez rapide
- 2 vitesse moyenne
- 3 petite vitesse

Le terrain apparaît ainsi que les joueurs, et l'ordinateur commence un match en mode démonstration en jouant contre lui-même.

- **Vous souhaitez faire une série de pénalités** - Pressez alors le disque.

L'ordinateur vous demande: SELECT GAME (choisissez votre jeu), pressez alors 2, puis ENTER pour valider votre choix.

Un nouvel écran vous demande de presser:

- dans le cas où vous êtes 2 joueurs;
- dans le cas d'un joueur seul contre l'ordinateur, il peut choisir en pressant:
 - d'être le tireur
 - d'être le gardien de buts.

Validez en pressant ENTER.

Pour tirer, vous devez presser le disque dans la direction que vous choisissez, le temps de pression déterminera la hauteur de votre tir.

De l'effet peut être donné à la balle en appuyant sur les boutons d'action du haut au moment où le tireur touche le ballon.

Le gardien de buts est contrôlé à l'aide du disque, ainsi que le sens de son plongeon. Il plongera dès que l'un des boutons d'action du haut sera pressé. Le jeu s'arrêtera après 5 tirs au but, ou 5 tirs par chaque équipe.

● **Si vous voulez jouer, pressez alors le disque, l'ordinateur vous demande:**

- SELECT GAME (choisissez votre jeu), pressez alors pour faire un match. Puis pressez ENTER pour valider votre choix.

Un nouvel écran apparaît vous demandant le nombre de joueurs. Vous répondez 1 en face de l'équipe (ou des équipes) dont vous voudrez prendre la responsabilité. Vous répondez 0 en face de l'équipe gérée par l'ordinateur. N'oubliez pas de valider en pressant ENTER.

L'équipe qui reçoit (home) joue en jaune (le joueur que vous contrôlerez sera orange).

L'équipe qui visite (visitors) joue en violet (le joueur que vous contrôlerez sera en bleu).

Contrôle des joueurs (voir croquis 1 et 2).

Durant le match, il vous sera possible de choisir le contrôle d'un autre joueur en appuyant sur n'importe laquelle des touches numériques de votre boîtier de commande (le changement se faisant automatiquement par rotation entre les joueurs visibles sur le terrain).

Nota: cette fonction, n'est possible que si le disque de direction n'est pas appuyé.

- **Le contrôle de votre joueur** - Les autres joueurs sont automatiquement gérés par l'ordinateur.

Le gardien de buts est normalement contrôlé par l'ordinateur, mais il vous sera possible de le faire plonger vers le haut ou le bas de l'écran (et ceci dès qu'il se mettra en mouvement), en appuyant respectivement sur un des boutons d'action du haut ou du bas. Lors d'une touche ou d'un corner, le joueur que vous contrôlez peut appeler la balle (bouton d'action du bas à gauche).

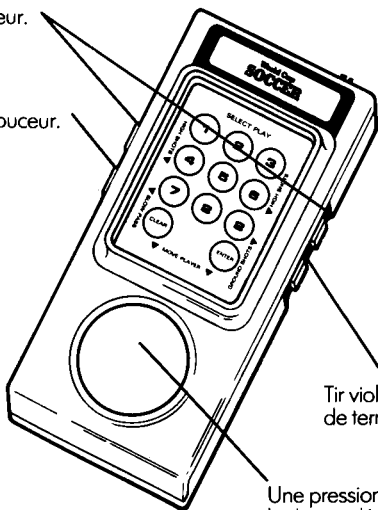
Dans le cas d'un hors-jeu ou d'un coup franc, le joueur ne peut appeler la balle que lorsque le texte (offside ou indirect) disparaît.

1) En cours de match.

Le joueur que vous contrôlez est en possession du ballon.

Tir en hauteur.

Passé en douceur.



Tir violent au ras de terre.

Une pression simultanée sur le disque détermine la direction d'envoi de la balle. Sinon elle dirige votre joueur.

Si une faute est commise sur un attaquant dans la surface de réparation, l'écran affiche automatiquement la scène de pénalité.

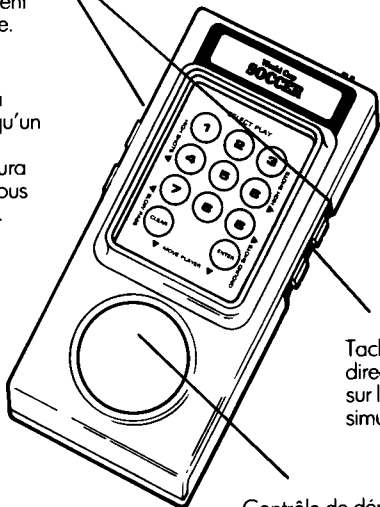
En fin de partie, s'il y a match nul, appuyez sur 3 pour jouer les prolongations de 2 mi-temps de 15 minutes chacune. Si aucune des 2 équipes ne prend l'avantage, l'ordinateur affichera automatiquement la scène des pénalités, chaque équipe disposant alors de 5 tirs.

2) En cours de match.

Le joueur que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon.

Votre joueur saute et effectue une tête dans la direction choisie simultanément sur le disque.

Appel de la balle (dès qu'un de vos équipiers aura la balle, il vous la passera).



Tackle dans la direction choisie sur le disque simultanément.

Contrôle de déplacement de votre joueur.

Utilizzare su Consolle
INTELLIVISION™
Master Component

World Cup
SOCCKER

(per 2 giocatori)

MANUALE DI
ISTRUZIONI

COME SI GIOCA

Inserire la cassetta nel computer spento e poi accendere la consolle Intellivision.

Quando compare il video scegliere la velocità di gioco premendo sui tasti come segue:

- Disk molto veloce
- 1 abbastanza veloce
- 2 velocità media
- 3 lento

Premendo di nuovo si può scegliere tra una partita standard (match fra 2 squadre) o una partita a calci di rigore.

- **Il gioco a calci di rigore** - Premere il tasto 2 e poi quello ENTER.

Si può scegliere tra una partita a due giocatori o a un giocatore. Per quella a un giocatore si può decidere se fare il portiere o il rigorista.

Per calciare la palla il rigorista deve premere il pulsante rotondo nella direzione richiesta. A seconda dell'intensità di pressione sul pulsante la palla andrà più o meno in alto.

Il pulsante d'azione (posto sul lato della pulsantiera di comando) deve essere premuto nel momento in cui il giocatore tocca la palla.

Il portiere si muove a sinistra o a destra azionando il pulsante rotondo e si tuffa nella direzione scelta quando si preme il pulsante d'azione.

Il gioco finisce dopo 5 colpi per ogni squadra o, nel caso di partita con un solo giocatore, dopo soli 5 colpi.

- **La partita standard** - Premere il tasto 1 e poi quello ENTER.

Si può scegliere fra le seguenti combinazioni:

- premere il tasto 1 per scegliere la propria squadra;
- premere il tasto 0 per scegliere la squadra/computer; quindi premere il tasto ENTER.

La squadra che gioca in casa è in colore giallo (il giocatore in azione è arancione), l'altra squadra è in colore rosso (il giocatore in azione è azzurro).

I giocatori si muovono con il pulsante rotondo nella direzione richiesta.

Durante la partita, il giocatore può cambiare calciatore in azione premendo un altro numero.

Gli uomini sono scelti a rotazione.

Nota bene: questo non può avvenire se il pulsante rotondo è abbassato.

- **Come controllare il proprio giocatore** - Nel caso in cui la palla vada fuori campo, il giocatore per rimetterla in gioco deve usare la "keypad" nel momento in cui la scritta "fallo" sul video, scompare.

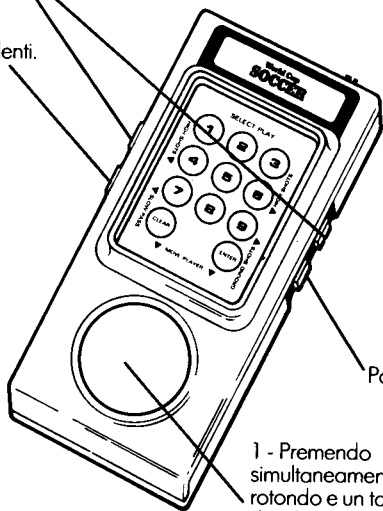
Il portiere viene di solito controllato dal computer, ma il giocatore può intervenire sui suoi movimenti premendo i pulsanti d'azione.

Se viene commesso un fallo nell'area di rigore, sul

1) Il tuo giocatore ha la palla.

Colpi alti.

Passaggi lenti.



Passaggi veloci.

1 - Premendo simultaneamente il pulsante rotondo e un tasto d'azione si decide in quale direzione deve andare la palla.

2 - Direzione del giocatore.

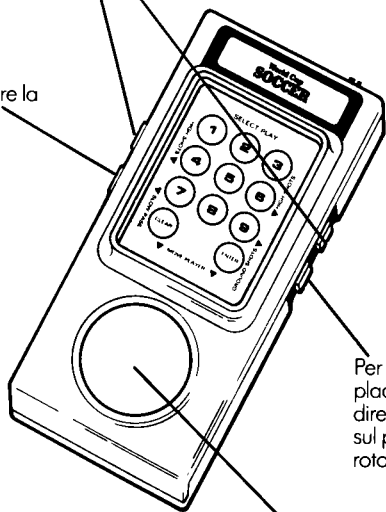
video rimane l'area di rigore fino a quando il rigore è stato tirato. Se alla fine della partita le due squadre sono in parità bisogna premere il pulsante 3 per giocare i tempi supplementari, cioè 2 tempi da 15 minuti ciascuno.

Se le squadre sono in parità anche dopo i tempi supplementari, allora si va ai calci di rigore: 5 tiri per ogni squadra.

2) Il tuo giocatore non ha la palla.

La palla viene indirizzata muovendo il pulsante rotondo.

Per chiedere la palla.



Per fare un placcaggio nella direzione richiesta sul pulsante rotondo.

Per muovere il giocatore.

Manufactured by **Dextell Ltd.**
Licenced by NICE IDEAS
For TV Color viewing only